

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

¥18
2010.9
Vol.38

游戏·人

传世之书

任天堂启示录

解读岩田聪时代的任天堂

八周年纪念号

全新改版 内容升级

160页精品文章

畅享游戏文化之旅

感悟八周年特别奉献

不为纪念

编辑的游戏与生活随想

— 卷首特稿 —

电子艺术之道 EA的回归



我们的夏天



卷首

在一起





游戏 · 人 第38辑

责任编辑：陈岩星

封面设计：葛华栋

几年前读余华的《兄弟》，在记忆里留下许多难忘的片段，其中就有那对患难夫妇的背影，总时不时地在脑海中走过：

小关剪刀的老婆背上那个大背包以后，宋钢看不见她的背影了，只看见她左手拉着的大箱子、右手提着的大旅行袋。这对夫妻走去时又在大声争吵了，小关剪刀背着刀具袋，左手拉着一只小很多的箱子，他要去抢她右手的大旅行袋，她死活不给他，他又去抢她左手拉着的大箱子，她仍然不给。两个人都在骂骂咧咧，小关剪刀吼叫：

"他妈的，我还空着一只手呢。"

"你的手？哼，"她响亮地说，"又是风湿病，又是肩周炎。"

"他妈的，"小关剪刀继续骂道，"我娶你真是瞎了眼睛。"

"我瞎了眼睛才嫁给你。"她骂了回去。

看过许多缠绵悱恻、惊天动地的爱情故事，听过许多现实中生离死别、不离不弃的感人爱情，可最感动我的却是这对浪迹天涯的贫贱夫妻。两个毫无血缘关系，原本毫不相识的人走在一起，却成为彼此在世界上最亲密的人，这就是爱情的奇妙之处。最伟大的爱情是"执子之手，与子偕老"。正如苏芮所唱："所以牵了手的手，来生还要一起走。所以有了伴的路，没有岁月可回头。"

每天下班回家的路上，会经过一个小摊贩区，其中一对摆摊卖菜的中年夫妇让我印象深刻。妇人的额头早已被岁月的艰辛磨出千沟百壑，皱纹过早地爬满手背。闷热的夏日傍晚，她挥汗如雨，高声叫卖，一只手打秤，一只手紧紧攥着塞满零钞的小钱袋。每当有新的零钞塞入钱袋，她满面笑容。有一次城管突袭，男人踏上三轮车夺命狂奔，她在后面死命拦住城管，可男人骑得太急，没有注意到侧面驶过来的小面包车，结果被侧面刮碰，三轮车翻倒在地，他磕得头破血流。结果三轮车还是被城管没收，两人瘫坐在路边，女人一会摸摸男人的额头，一会哭喊着拧他的大腿……几天后，这对中年夫妇又来到那里摆摊，他们没了三轮车，只有挑着担子而来。女人继续挥汗如雨，高声叫卖，一只手打秤，一只手紧紧攥着塞满零钞的小钱袋……

看到这些流动于城市街巷间的摆摊夫妻，有时会想像他们住在破旧的小棚户里，彼此相依为命。他们会为柴米油盐而打闹，但他们总是出双入对，陪伴着彼此，为了生存而生存。这就是真正的爱情，是经受了苦难和漫长岁月的洗礼而顽强依存的爱情。世界上最令人感动的三个字从来就不是"我爱你"，而是"在一起"。

人类是天生害怕孤独的生物，我们的内心都有一个空洞，等待着伴侣将它填平。贫贱中的依偎最为可贵，当我们一无所有，填满心灵空洞的对方就是我们的全部。而当物质过剩，以至于入侵了心灵，也许那一片为对方所留的心灵空间将不再纯净。

我们不仅需要人生的伴侣，还要有思想上的伙伴。经常有读者来信诉苦，说身边玩电视游戏的人太少，在所有人都在讨论网游的圈子里，孤独地坚持对电视游戏的热爱，只有在杂志上寻找思想的共鸣。在中国，电视游戏仍然只是一个很小很小的圈子，而电视游戏文化是这个小圈子里更小的角落。我们在这个小小的角落里坚持了八年，为所有热爱电视游戏文化的朋友们提供一小片思想的栖息之所。我们只是一个很小的群体，但是正因为小，所以我们的心灵靠得更近。在纸媒身处困境的今天，做这样一本小众向的杂志，需要付出更多的艰辛与努力。每一个读者对我们来说都来之不易，而随我们一路走来的老读者们，早已是我们心灵的伴侣。因为你们的存在，所以我们并不孤独。世界很大，我们很小，但是只要继续在一起，我们的思想就能一起走遍天涯海角。

星夜

2010.8.30

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2.独家授权——对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

郑重声明

未经《游戏·人》同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本辑内容，一经发现，将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿因此而带来的所有损失。

《游戏·人》通信地址

兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）

邮编：730020　Email：gamer@ucg.cn

读者服务部电话：0931-8674805

如有印装质量问题，请将《游戏·人》寄回读者服务部，由本部负责调换。

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

CONTENTS

业界风云









游戏风采



特别企划



影漫世界



文化漫谈





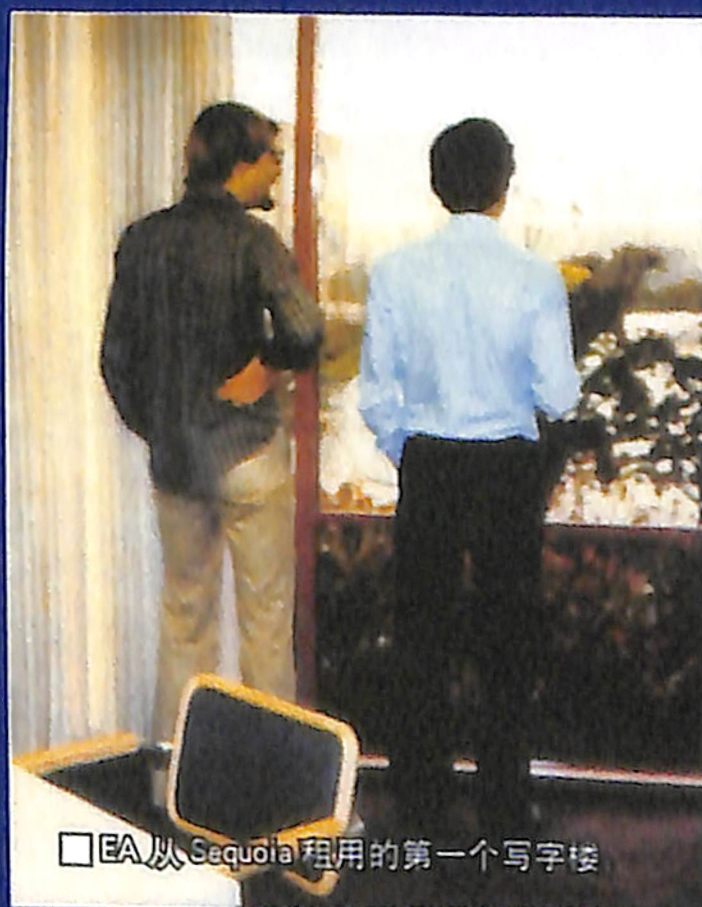
电子艺术之道 EA的回归

文 Lancer 美编 anubis

旧金山与圣何塞之间，那片30英里长、10英里宽的狭长地带，被人们称为硅谷。那里背山面海，人杰地灵，孕育了无数天才、完美主义者和理想主义者。那里有着复杂的历史文化渊源，旧金山的自由主义、多文化背景与淘金热时代先驱者们的狂热野心交揉杂合，怀揣理想与激情的创业者和高科技人才们像淘金热时代一样涌入旧金山，不屈不挠的商业之魂与加利福尼亚州的先驱精神融合，诞生了近几十年来最伟大的一批企业。提倡"别太邪恶"的谷歌，与露出恶魔之角的苹果在一条道路的两端遥相辉映，在这两家奇迹般的公司里，终日梦想改变世界的大有人在。

特里普·霍金斯（Trip Hakins）就是其中一员。苹果上市后，因其手中所持股份而成为富翁的霍金斯开始了他改变世界的征程。他创造了世界上最强大的独立游戏发行商，它的名字就是霍金斯野心的象征——Electronic Arts，电子艺术，一种与电影等视觉艺术平起平坐的新艺术形态，他要成为这种新兴领域里的规则制定者。

We See Farther



EA从Sequoia租用的第一个写字楼

特里普·霍金斯称自己"一半是售货员，一半是技术迷"，在很多方面，他与当时人们所知的IT创业者们截然相反。当时的IT创业者大多有技术背景，而霍金斯是哈佛大学教育出来的商人，他更适合在华尔街当个金融分析家。霍金斯外表俊朗不凡，1995年《人物》杂志曾将他评选为"50位最迷人人物"之一。他衣着光鲜，在公众场合像英国贵族般彬彬有礼，和人们印象中不修边幅、说句话都会脸红的IT极客们找不到任何共同点。

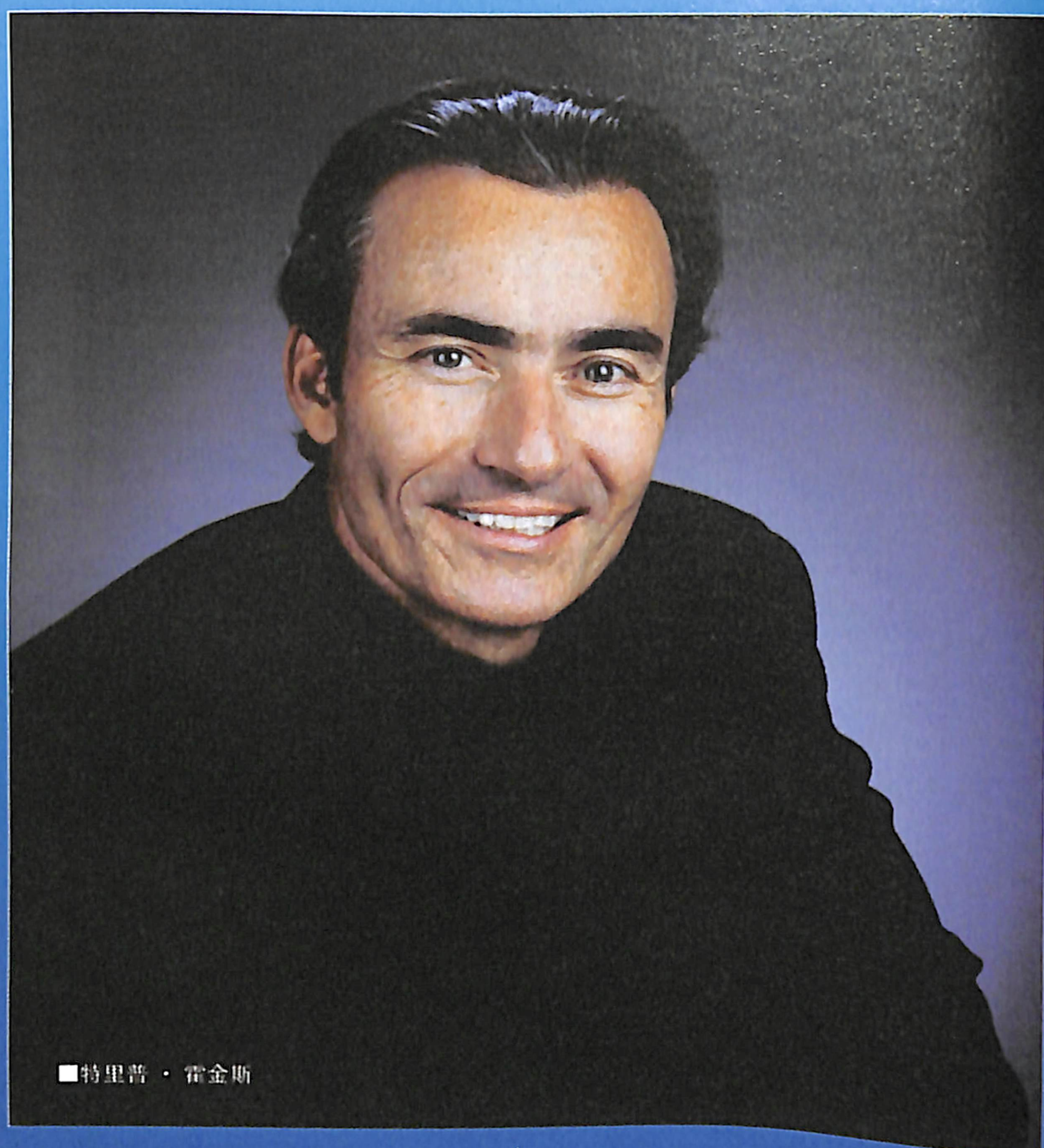
1995年夏季，霍金斯在哈佛大学结识了一个电脑狂热爱好者，从他口中得知在硅谷有人发明了微型处理器。

某日，该好友眉飞色舞地向霍金斯描述他刚刚看到的一部新型家用电脑，霍金斯对这台电脑本身毫无兴趣，他脑中想到的是这种电脑的成本是多少、市场占有率如何，多少人会愿意购买，为其开发软件是否有利可图……

从哈佛大学毕业后，霍金斯进入斯坦福大学继续攻读MBA学位。斯坦福大学位于旧金山附近，在那里的3年学习生涯让他能够亲临硅谷个人电脑革命的最前沿。他的案例研究总是围绕个人电脑市场的现状与展望，因为课题研究的需要，他采访并认识了多名IT业高层。霍金斯回忆说："我以课题研究为名，给当时行业里的所有公司都打了电话，认识了当时行业里的所有前辈们，比如史蒂夫·乔布斯……"1978年特里普·霍金斯在他的毕业课题研究中重点采访了当时刚成立不久的苹果公司，苹果对他的研究很感兴趣，在他走后还主动致电联络，让他再到苹果详谈一番。霍金斯回应说："我刚好在找工作，要不你们就把我招入，我们慢慢研究？"

1978年夏季，霍金斯成为苹果公司的第68名员工，当时苹果刚刚卖出第1000台电脑。霍金斯参与了苹果的多个重大项目，在苹果历史上的几个重要时刻留下了印记。他为苹果制定了将Apple II定位为商务机的基本战略，他陪伴乔布斯完成了与施乐的宿命相会，他见证了第一台使用图形用户界面与鼠标控制的工作站的诞生。霍金斯靠自己的商业才能跻身苹果的核心集团，苹果上市后，26岁的霍金斯获得了可观的股份，一夜成为百万富翁。利用在苹果期间建立的商业合作关系，霍金斯为自己建立了价值不可估量的社交网络，其中一个重要合作伙伴叫唐·瓦伦丁（Don Valetine），他是一位风险投资者，雅达利创始人诺兰·布什内尔、苹果创始人乔布斯与沃兹尼亚克都是借他的资本才得以大展拳脚。1982年，苹果已跻身财富500强企业，员工总数4000人，年收入将近10亿美元。那时霍金斯已经不满足于手头持有的股份价值——他要像布什内尔和乔布斯一样，建立一个自己的企业王国！

1982年1月，霍金斯从苹果辞职，他用股票套现得到的资本以及唐瓦伦丁的投资创办了EA。瓦伦丁对霍金斯的能力十分赞赏，当霍金斯提出创业构想时，瓦伦丁说："早该从苹果出来了，准备好了就告诉我，我给你间办公室！"1982年5月28日，EA在瓦伦丁的Sequoia投资公司办公楼里成立，霍金斯立即着手招兵买马，EA的人手达到了Sequoia的两倍。Sequoia的办公楼成为EA的长期总部，直到1998年EA在红杉市建立了自己的总部园区才离开了那座"暂借"了16年的办公楼。当时招募游戏人才最好的渠道是到电脑展上物色，霍金斯参加了多次展会，认识了多个才华横溢的软件设计师，邀请他们到自己家中高谈阔论。通过展会招到的Bill Budge、David Maynard、Dan Bunten等都成为EA早期的主力程序员。"Electronic Arts"这个名字是在霍金斯家中的一次晚会上讨论得出，目的是强调游戏的艺术性，以及游戏开发者的艺术家特征。EA招揽人才的手段，是将游戏开发者视为摇滚明星，每一款游戏进行宣传的同时，也对其创作者进行包装宣传。有丰富营销经验的霍金斯最善于包装。在软件业的懵懂年代里，市面上的多数软件包装只不过是塑料袋外加一张写上软件名的贴纸。霍金斯发现这种现象实在可笑，于是他决定从包装入手，开始他的软件业改革计划。


■特里普·霍金斯


■EA创办初期的游戏开发者们

霍金斯将他的软件包装称为"唱片封面"。那时的唱片封面都有精美的包装盒，里面塞着漂亮的海报，歌手的名字印在包装盒上最醒目的位置。霍金斯认为，如果包装盒无法吸引顾客，即使做出了最好玩的游戏也毫无意义。霍金斯希望靠包装盒，以及包装盒上印的名字吸引顾客，在顾客心目中树立专业优质的品牌形象。1983年EA在报纸上刊登了一幅全版广告，广告的主体是一张EA主力游戏开发人员们的照片，看起来就像一张摇滚乐队的集体照。照片旁边写着EA的第一个公司口号："We See Farther"。

1983年春EA的首批游戏上市，包装采用了独特的折叠插页式设计，封面优雅精美，在当时简陋的袋装软件中鹤立鸡群。媒体很快注意到这家叫做Electronic Arts的新公司。在EA的首批6款游戏中，有3款游戏进入《电脑游戏世界》杂志的"名作殿堂"。

1983年EA最畅销的游戏是篮球游戏《One on One》，这是最早邀请球星代言的游戏，请到了当时小有名气的Julius Erving和Larry Bird。霍金斯将该作视为"EA Sports"的起源。

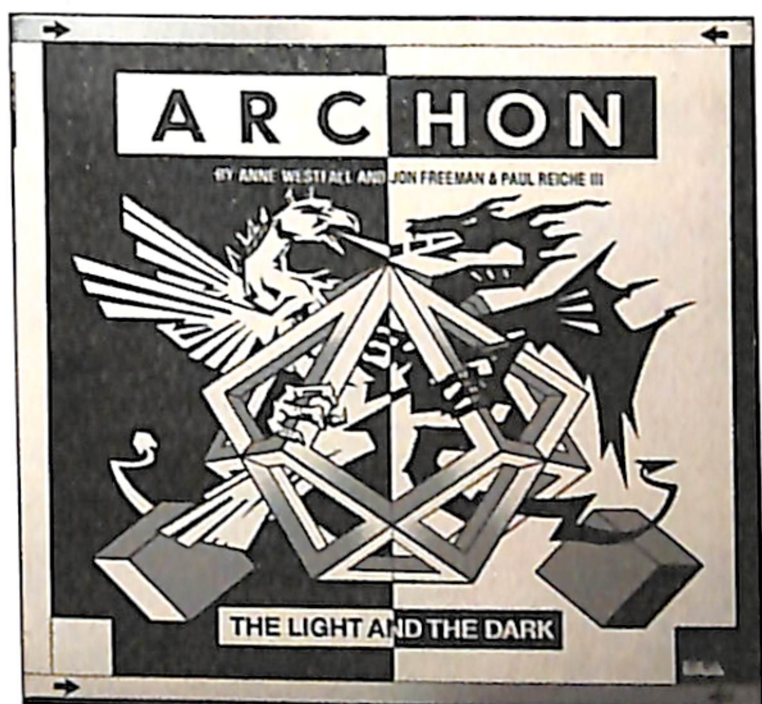
在增加广告费、建立自身品牌地位的同时，EA在软件分销商面前有了更高的发言权，压缩了游戏的批发折扣，将更多的利润留给自己。当时发行商给分销商的批发价一般是游戏最终售价的45%左右，霍金斯认为若保持如此之低的批发价，游戏产业将永无出头之日。1984年秋，一位营销奇才加入EA，他就是在EA发展史中发挥关键作用的拉瑞·普罗斯特（Larry Probst）。他对EA的公司结构与发行政策进行了彻底的改革，使EA成功绕过了分销商，直接将游戏卖给零售商，这成为EA高速发展的渠道基础。建立了自身渠道优势的EA，开始代理发行Interplay、Lucasfilm Games（后更名为LucasArts）、SSI等著名游戏公司的游戏。

废墟中崛起

EA诞生在"ATARI SHOCK"的年代，家用机游戏市场的崩盘也对EA从事的电脑游戏领域造成冲击。霍金斯回忆说："雅达利的垮台造成了一场海啸，冲走了公众对游戏的兴趣、零售商的支持和媒体的兴趣，给游戏留下的污名持续十年不散。"

市场大崩溃之后，EA被迫调整商业计划。霍金斯说："我们必须学会像沙漠里的骆驼一样，善于利用身上的每一滴水分。我们要用很多年的时间一砖一瓦地重建游戏业。"

EA的原计划是宣传其每一位游戏制作人，但他们很快发现，玩家只对游戏本身感兴趣，宣传的制作人太多反而造成失去焦点，到最后玩家谁也记不住。EA仍然把制作人的名字写到封面上，但宣传的重点转为树立品牌认知度。《One on One》的成功让EA明白了借体育名人增加关注度的作用，于是EA紧接着重金聘请了乔丹、NASCAR车赛冠军Richard Petty、棒球明星Earl Weaver，并取得法拉利授权，推出了《法拉利一级方程式赛车》。EA在Amiga、C64、IBM PC、Atari 800等电脑平台上全面出击，唯独对家用机冷眼旁观。1985年FC进入美国后，家用机市场逐渐回暖，EA尝试性地开发了《Skate or Die》，于1988年交由Konami代理发行。EA本身从MD时代才开始建立起自己的家用机游戏发行业务。世嘉为取得EA的支持提供了优厚的条件，而且EA的程序员对MD使用的MC68000处理器（与麦金塔、Amiga等电脑相同）经验丰富，而任天堂的条件过于苛刻，EA对于是否加盟任天堂始终持谨慎态度。



▲早期 EA 游戏的封面，在当时来说已是相当华丽。

霍金斯是一位超级橄榄球迷。早在 1970 年，他就自己设计了一个棋盘游戏叫《Accu-Stat Pro Football》，这是他的第一次创业经历，出资者是他的父亲。1973 年他利用计算机课的时间用 BASIC 语言写了一个橄榄球比赛程序，对次年 1 月超级碗总决赛的预测结果是海豚队 23:6 打败明尼苏达队，真实的比赛结果是 24:7。霍金斯对此十分自豪。

"因为我对橄榄球模拟的终身迷恋，我的老朋友可能会告诉你，我开办 EA 只不过是给自己一个借口再做一个橄榄球游戏。"霍金斯说，EA 称霸橄榄球游戏是历史的必然。他一直希望开发一款最具深度的橄榄球模拟游戏，为此他迢迢千里亲自拜访了著名橄榄球教练约翰 · 麦登。1988 年，EA 历史上最重要的游戏系列——《约翰 · 麦登橄榄球》诞生了！

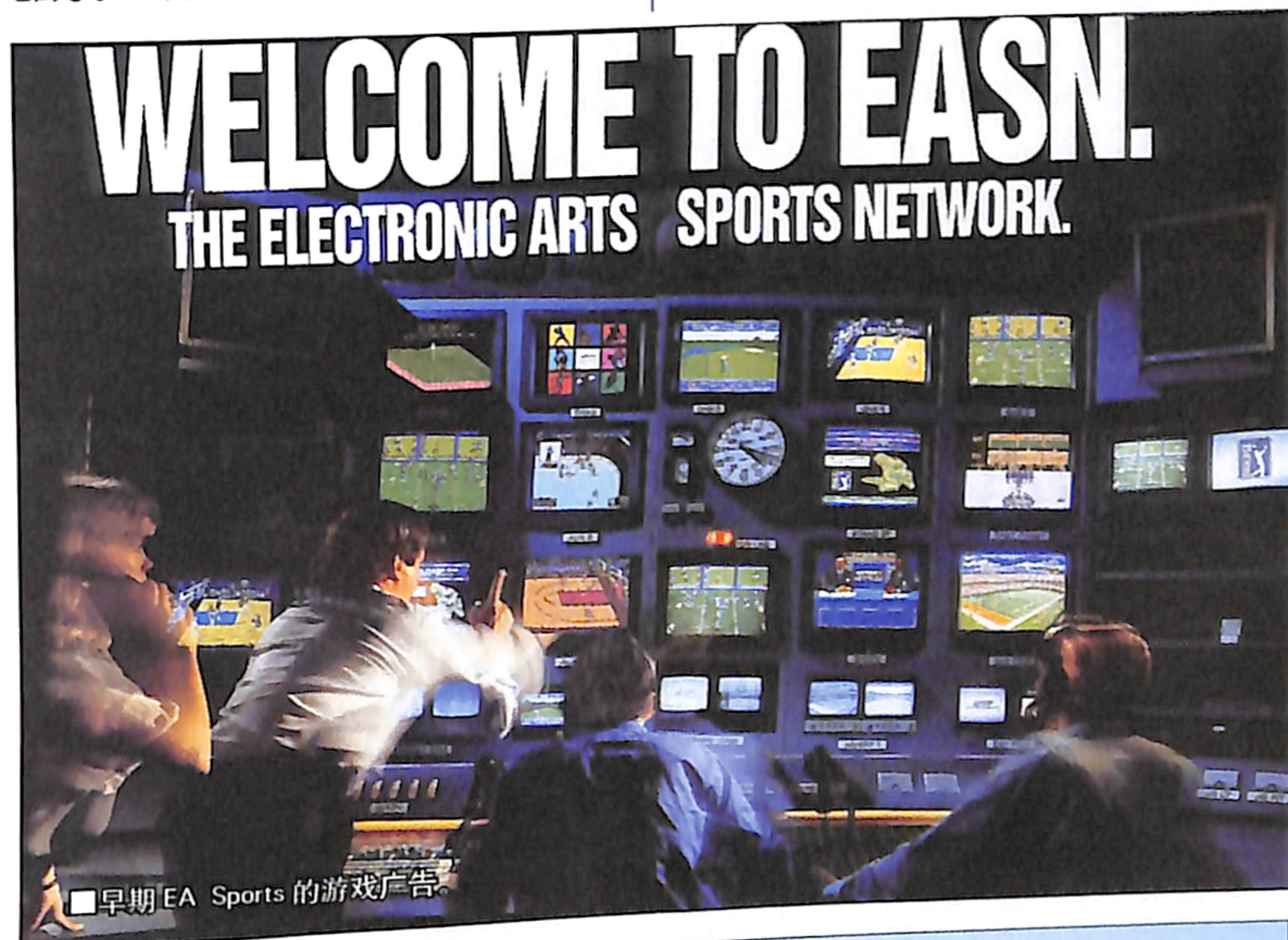
1989 年秋季，EA 的股票成功上市，充裕的资金助 EA 全力进入家用机游戏发行事业。霍金斯要求他的开发军团平均每个月完成 3 款游戏，每年代理的游戏还有 23 款。霍金斯说："世嘉被我们的开发速度彻底吓坏了！"在与世嘉的合作中，EA 树立了几个赫赫有名的游戏系列，包括《FIFA》、《NBA Live》等。

霍金斯总是密切关注游戏产业的技术周期，MD 发售后不久，他已经在思考下一代主机，他看到了 3D 与光碟媒体的崛起。1991 年秋季，他将拉瑞 · 普罗斯特指定为 EA 新 CEO，自己开办了一家叫做"San Mateo Software"的新公司，不久该公司更名为 3DO。在霍金斯离去的同时，EA 正大规模招聘。现任 EA Games 总裁弗兰克 · 吉比欧（Frank Gibeau）就在那一年刚刚毕业，他回忆说："我在大厅里投下简历的那一刻，就爱上了那个地方。那里到处都是显示器，所有人都怡然自得地靠在沙发上玩着游戏，大喊大叫，追逐嬉闹……"

吉比欧从 EA 市场部做起，他就任第一天的印象是：工作节奏快得令人发疯！"一大堆的事情随时要冒出来，大家都有投入其中干得热火朝天的觉悟"。

EA 惊人的游戏开发速度应归功于其永不满足的收购欲望与代理发行体制。EA 刚成立时是典型的作坊型企业作风，所有程序员根据自己的兴趣制作游戏。但到了 1990 年，车库式游戏开发流程已经过时。大批员工因为被分配到自己不喜欢的游戏项目而辞职，EA 的游戏开发制度已初具工业化大生产的色彩。尤其是在上市之后，拉瑞 · 普罗斯特挥舞着资本魔棒，带领着 EA 开始了无止境的扩张之路。1991 年 EA 收购了加拿大温哥华的 Distinctive Software（其创始人 Don Mattrick 为现任微软娱乐设备部总裁），以此为基础建立了 EA 的加拿大游戏开发大本营，日后成为 EA 最大的游戏工作室。1992 年 EA 收购《创世纪》开发商 Origin Systems，1995 年 EA 收购彼得 · 莫利纽（Peter Molyneux）的牛蛙工作室，1997 年 EA 收购威尔 · 莱特（Will Wright）的 Maxis 工作室，1998 年 EA 收购《C&C》的西木工作室。

主机更新换代是游戏产业的艰难时期，万一押错宝，将资金与人力投入到一个错误的平台，将在未来数年身陷险境。在 EA 的历史上经历了三次主机换代，第一次就险些因错投 3DO 而自毁前途。幸好 1995 年 PS 在美国发售后，EA 不顾霍金斯的颜面，果断停止了对 3DO 的支持，将资源全部转到 PS，从此风生水起。EA 与 Square 的合作是 1990 年代中后期日式 RPG 在美国大行其道的关键原因。1999 年 DC 在美国发售，这次已经吃过亏的 EA 选择了观望，将其次世代先锋部队投入于 PS2。经过数年的积累扩张，到 Xbox 和 NGC 发售时，EA 已经建立起数千人的游戏开发军团，足以在所有主机上同时开工。吉比欧说："我们的根本优势在于能够以合理的成本进行跨平台游戏制作，并且制作成多种语言，在全世界发售，在这一方面我们比所有人做得都好。"欧洲是一个潜力巨大、但建立发行渠道的难度也很大的重要市场。1987 年 EA 在欧洲建立了电脑游戏发行部门，成为欧洲成立最早、实力最强的游戏发行公司之一，这也是 EA 全球业务腾飞的开始。在美国只要与 6 家主要零售集团合作，就可以覆盖 80% 以上的市场。而在欧洲，几乎每个国家都有自己的语言，每个国家对娱乐产品都有不同的规定，也都有各自的行销体系。率先进入欧洲的 EA 伴随着欧洲游戏市场共同成长，建立了令其他美国与日本公司眼馋的渠道优势，并在欧洲人最热衷的足球、赛车等游戏类型上拥有无可匹敌的优势。在欧洲，至今还没有哪家第三方的实力可超过 EA。



■早期 EA Sports 的游戏广告


■占地面积广阔的 EA 红杉市总部园区

拿来主义


■约翰 · 里奇蒂耶罗

从 17 年前的《One on One》，到 2007 年约翰 · 里奇蒂耶罗（John Riccitiello）上台，十几年来 EA 的战略根本可以总结为"拿来主义"。给橄榄球游戏打上约翰 · 麦登的名字，拿来的是名人效应；大量购买电影游戏授权，拿来的是电影大片的社会关注效应；收购名工作室，拿来的是他们现成的名作与人才。这种拿来主义享受了他人的品牌效应，十几年来为 EA 积累了巨额的财富。但这久经考验的经营战略随着次世代主机的来到而动摇。《麦登 NFL》销量逐年锐减，电影游戏从过去动辄数百万的销量沦落到饱受骂名、无人问津，一方面是向授权方支付的授权费越来越高，另一方面却是收成越来越差，这成为 EA 的危机之源。

2006 年初，意识到危机迫近的 EA 开始了激进的改革计划。时任 EA 全球工作室总裁的 Paul Lee 认为，过去 EA 的"拿来主义"是一种规避风险的保守战略，EA 要转型为创意的温床，才能增强自己的品牌制造能力。Paul Lee 的目标是在一年半之内将自有品牌的游戏比例从 30% 提高到 50%，每年至少打造一个原创大作品牌。EA 还投入巨资在加拿大蒙特利尔建立了一个大型游戏工作室，专门负责开发原创游戏。但是有"拿来"惯性的 EA 还是改不了动不动请个名人造势的习惯，在当时制定的原创品牌计划中，包括与大导演斯皮尔

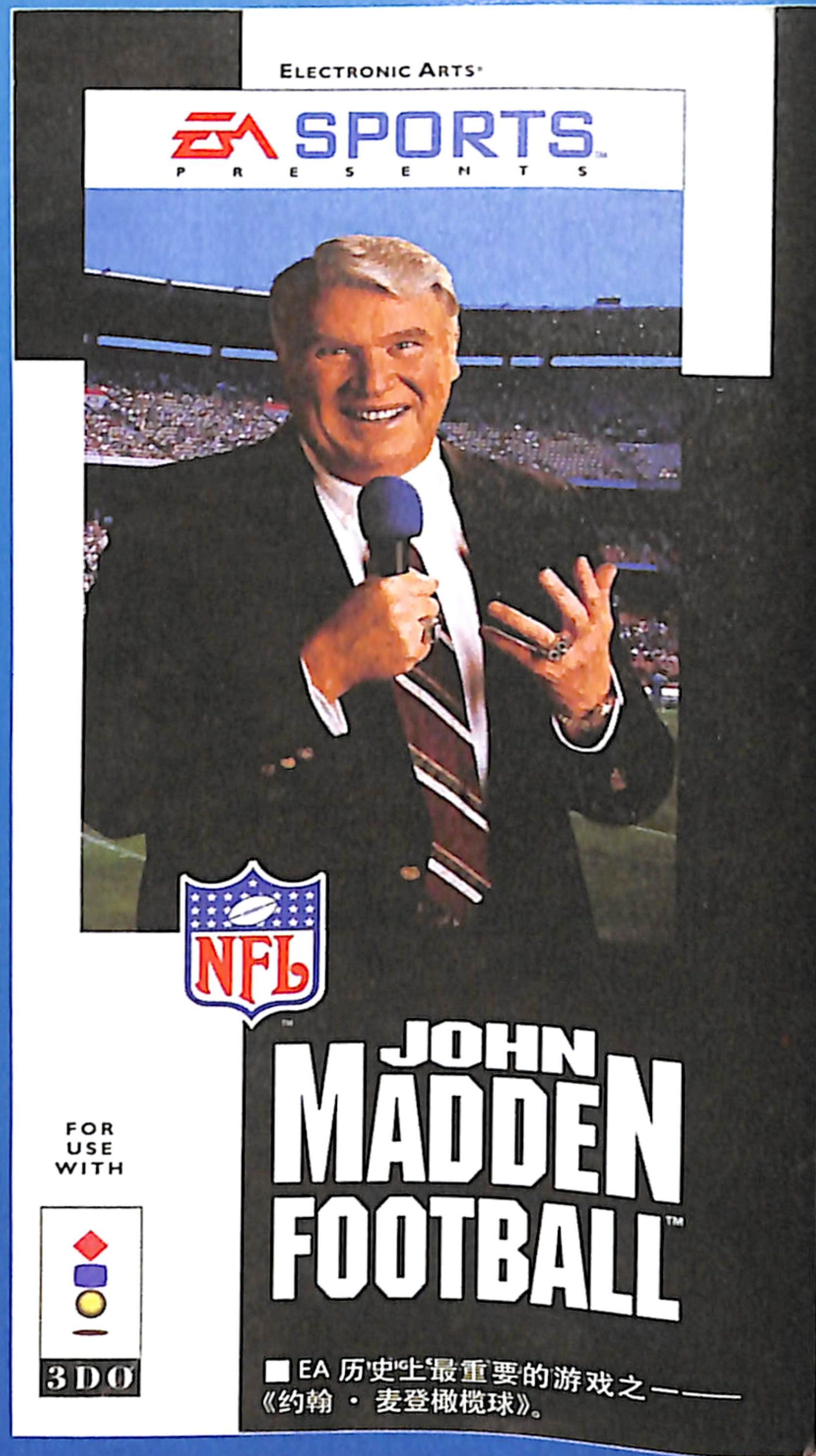
伯格合作开发的3款原创游戏。

在2006年初，EA还是一家零负债、有30亿美元现金储备的绩优企业，收购独立工作室的欲望难以抑制。EA缺少Rockstar、Bungie那样的超级明星工作室，EA的游戏开发是工业化生产，它的游戏开发者们就像流水线上的工人，根据项目的需要而分配工作，有时一个开发者可能会在一个月内经历三四个即将到期的项目，他们不可能在这些参与救场的游戏中融入多少感情。这种开发流程提升了游戏的制作效率，能确保游戏准时上市，但是却丢掉了作品的“魂”。此外，EA每年都会耗资数百万美元做市场调查，而恰恰是市调结果把EA往无尽的续作怪圈中带，因为在新类型游戏诞生之前，玩家并不知道自己需要什么。以市调结果为考核依据的EA误毙了大批原本前途无量的项目。EA缺乏的是独立工作室那种自由发想、独立创作的企业文化，而这种创作环境往往才是培育伟大作品的沃土。EA本以“艺术”为安身立命之本，却在十多年的商业生涯中背道而驰，“Electronic Arts”之名很讽刺地成为糟蹋艺术、浑身铜臭的代名词。EA是核心玩家们心目中的邪恶帝国，它把他们热爱的游戏娱乐当作流水线上的罐头进行生产，它收购了数十家在核心玩家们心目中地位超然的明星工作室，然后让他们染上EA的铜臭，并最终被EA的企业文化毒害致死。Origin、牛蛙、西木、Pandemic……死在EA手上的工作室不计其数，与他们一起陪葬的是那些曾让玩家为之痴狂的名作系列，这增添了EA的罪孽，使其在玩家心目中更显邪恶。

几年前EA还可以在媒体与核心玩家们的谩骂声中把它的劣质电影游戏卖出数百万套，因为EA面向的是当时的“主流”消费群体，即PS与PS2时代的轻度玩家群体，他们在品牌的引导下购买游戏，对游戏质量的要求不像核心玩家那样苛刻，他们基本不看游戏杂志与游戏网站，更不会到论坛里对游戏评头品足。EA的成功正是基于这个数量庞大的消费群体。为了维护其游戏品牌老少咸宜的主流形象，在《教父》之前EA甚至没有M级游戏。然而随着NDS和Wii的崛起，“主流”消费群体发生了翻天覆地的变化，练脑、健身等休闲游戏成为新主流，EA的体育与电影游戏被夹在了传统与新主流之间，消费人群大量流失，电影类游戏与《麦登NFL》销量逐年下跌。同时网络的崛起使劣质游戏无所遁形，传统核心玩家们更加关心游戏的媒体综合评分，M级优质游戏阵容一向薄弱的EA深受其害。EA急需在核心优质大作与休闲游戏上同时增强自身实力，这需要对整个公司的战略方向与开发结构进行彻底改革。

2007年春季，曾离职三年的约翰·里奇蒂耶罗重返EA。2004年他离开EA的原因据说是因为与普罗斯特不合，3年后他返回EA的原因是普罗斯特甘愿禅位，授予他觊觎已久的CEO宝座。在离开EA的3年间，他与一些投资合伙人成立Elevation Partners，成功撮合BioWare与Pandemic的合并。返回EA后，里奇蒂耶罗做的第一件大事就是以8.6亿美元天价收购了BioWare Pandemic，拥有该公司大量股份的里奇蒂耶罗从中大赚一笔。里奇蒂耶罗从1997年加入EA，在此之前他已纵横商海17年，一直做的是食品行业。他曾在Sara Lee公司负责其全球面包业务，后来又跳槽到哈根达斯和百事可乐。那时在他眼中游戏仍然只是一种玩具，在玩具反斗城里，所有玩具按照字母顺序摆放，《麦登NFL》(Madden)被放在怪物玩具(Monster)旁边，拳击游戏被放在芭比娃娃(Barbies)旁边。

里奇蒂耶罗是一个玩资本游戏的高手，也是一个真正的玩家。早在从事食品行业时，里奇蒂耶罗就对游戏情有独钟，最喜欢《毁灭战士》和《致命格斗》。1997年他进入EA时，激动地对媒体说：“这是我梦想的职业！”10年后他重返EA，这句话再次被媒体引用。里奇蒂耶罗是少数能在游戏记者面前对具体游戏内容高谈阔论的游戏公司总裁之一，他并不掩饰自己玩游戏的目的——他说“我玩过许多产品”，而不是“许多游戏”。他为了商业目的而玩游戏，当EA准备收购Take-Two时，他饶有兴致地打通了《生化奇兵》；EA准备与Valve签署代理发行协议时，他忙得挤不出时间，但他仍然用有限的时间在YouTube上将《入口》的各种游戏影像看了一遍。他说：“在娱乐产业里，激情至关重要。”与那些只会看市调报告的总裁不同，里奇蒂耶罗一眼就能看出哪个游戏会讨玩家喜欢，哪个游戏会遭到唾弃。所以当他重返EA成为新CEO时，他说：



■ EA历史上最重要的游戏之一——《约翰·麦登橄榄球》。

“我们的游戏快把大家无聊死了！”

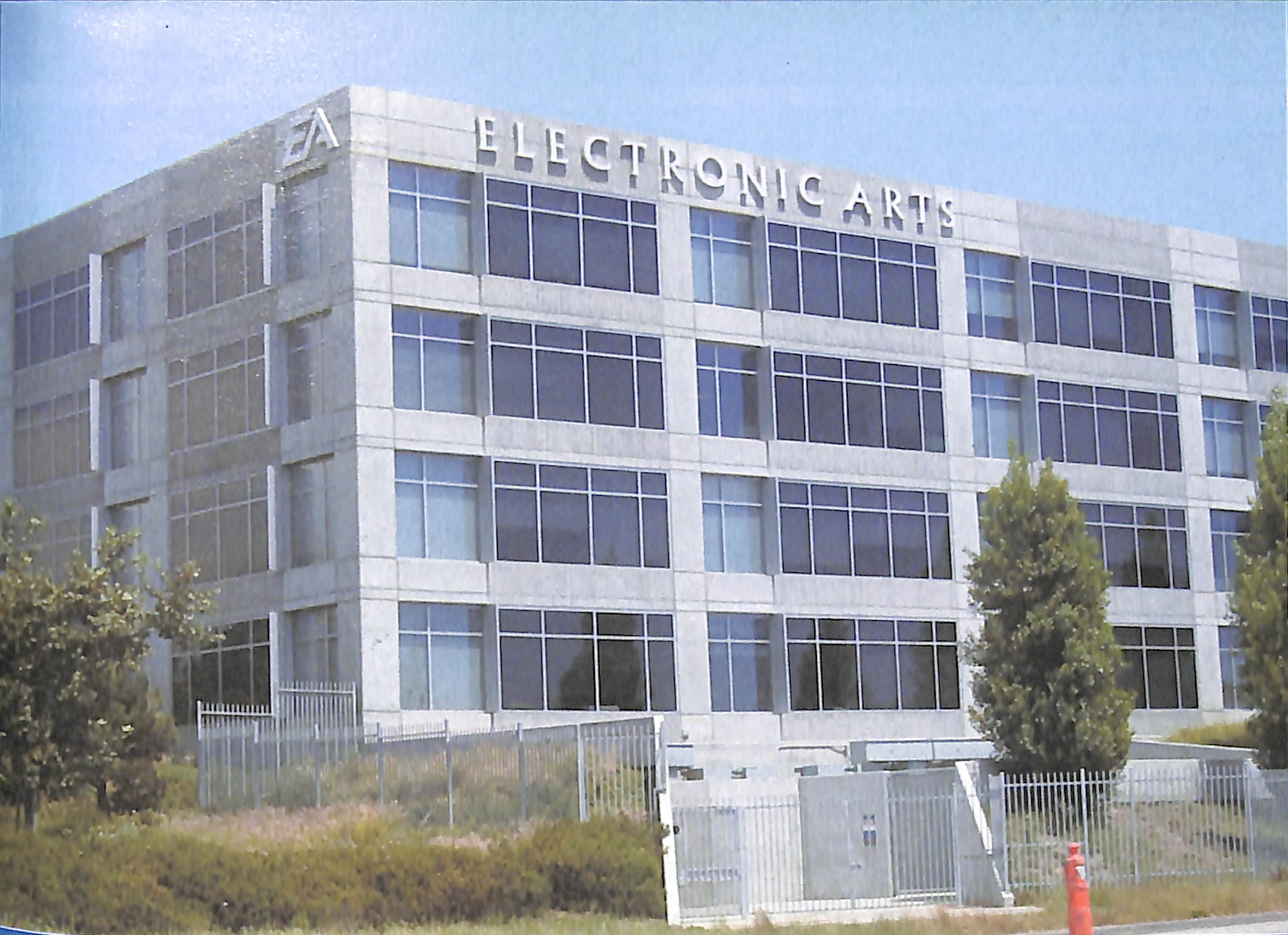
里奇蒂耶罗上台后对EA进行了大刀阔斧的改革，建立了“城邦式”游戏工作室制度，旗下的每一个游戏工作室就像一个自治的城邦，拥有相对自由的管理权。里奇蒂耶罗说这是他在Elevation Partners时摸索出来的经营体制，尤其是对BioWare Pandemic的管理让他相信独立自主权是明星工作室发挥创造力的关键。里奇蒂耶罗说：“离开EA的三年，我花了大量时间研究电子游戏公司。首先我发现有强烈创新文化的小团队能做出比巨型开发体系更出色的游戏。”里奇蒂耶罗希望EA内部多一些那样的工作室，于是他向各工作室放权，同时，他将EA划分为四大品牌：EA Sports、EA Casual、EA Games和The Sims。在此之外还单独设立了一个EA Blueprint，专门负责摸索新开发流程，孕育创新的低成本项目，以及跨媒体的游戏项目。

2007年7月，彼得·摩尔从微软转战EA，他就任EA Sports总裁后的第一件事就是增强对Wii的支持，打造休闲体育游戏品牌。《EA Sports Active》是EA近年来最成功的原创体育游戏，它不仅成功进入EA渴望的新主流市场，而且无需像其他体育游戏一样支付高昂的授权费。弗兰克·吉比欧带领的EA Games肩负着提升EA游戏品质形象的重任，投入巨资开发了《战地双雄》、《镜之边缘》、《死亡空间》等原创游戏，在业界大获好评。同时EA全面减少了劣质的电影游戏数量，整个2008年EA的电影游戏数量为零。EA原有的重要产品线也在进行全面改革，质量逐年下降的《极品飞车》系列首当其冲，几年内数次易手，最终转到《火爆狂飙》的Criterion之手。《战地》系列的重心从PC转向家用机，为家用机开发的《战地 恶人连》被EA视为挑战《使命召唤》系列的主力。

里奇蒂耶罗的改革之本是以游戏质量的提升实现EA的转型。可惜人算不如天算，当改革初见成果时，百年一遇的金融海啸彻底打乱了EA的脚步。



■《EA Sports Active》虽然受到了核心玩家们的讥笑，但销量不俗。



盛极而衰

2009年5月，EA宣布财年净亏损11亿美元，创下第三方游戏软件商财年亏损历史之最。同时游戏产业史上最大规模的裁员行动拉开大幕。EA在2009年2月初和2009年11月初接连展开千人大裁员，第一次裁员1100人，第二次裁员1500人。同时数十个游戏项目被取消，EA的产品线几乎缩减了一半。以此为标志，EA从大扩张时代转为收缩时期。

在EA的2009大裁员之前，里奇蒂耶罗的吞并欲望已经开始收敛。2008年的EA逼婚Take-Two失败之后，里奇蒂耶罗不再执着于与Activision Blizzard争第一。在经济危机时，首先要担忧的已经不是如何发展，而是如何生存。

2008年初，里奇蒂耶罗参加了一个由好莱坞巨头们参加的会议，这场会议的结果让他大感震惊——那些曾高高在上的影坛大亨们都在担忧《钢铁侠》可能会死于《横行霸道IV》之手。里奇蒂耶罗感叹道："如今好莱坞把游戏改编为电影的兴趣已经高于我们把电影改编为游戏的兴趣，这是一个微妙而重大的变化。"

一个月后，EA发动了对Take-Two的收购拉锯战，一口气开价20亿美元，比Take-Two的市值高60%。里奇蒂耶罗说，Rockstar与《横行霸道》是他的主要目标。

2008年2月24日下午2点，EA突然发布准备以20亿美元收购Take-Two的新闻稿。之后一天半的时间里，资本市场里的热钱如洪水般涌向Take-Two。分析家与财经记者们热火朝天地撰写各种评论文章。EA与Take-Two都走在历史的十字路口，EA在谋求创新变革，Take-Two在努力脱离对《GTA》的过度依靠，里奇蒂耶罗成为EA新总裁，而Strauss Zelnick刚刚取代Paul Eiebeler成为Take-Two新总裁。EA的收购请求使Take-Two股价数日内暴涨50%以上，而Zelnick却认为EA趁低吸纳，严重低估了Take-Two的真正价值。于是里奇蒂耶罗把和善的收购请求变成公开市场上吸纳股票的恶意收购。华尔街对此甚为欢迎，Janco Partners分析家Mike Hickey说："显然开发商们更愿意跟着EA而不是Take-Two。"

里奇蒂耶罗过于喜爱Rockstar，他希望EA的工作室也能学一些Rockstar的疯狂劲儿。Rockstar创始人萨姆·豪瑟（Sam Houser）自称经常被合伙人叫做"疯子"，他满下巴都是邋遢的络腮胡，胡子沿着脖子长到胸口，与胸毛连成一体。小时候老师问他长大后想当什么，萨姆答曰："银行劫匪！"为了使自由城的黑帮更符合现实，他经常不顾危险深入到纽约的黑帮世界中调查。他的弟弟丹·豪瑟也是个疯子，他脾气善变，动不动就鬼喉鬼叫，坚持让员工进行马拉松式连续加班，而且从他的牙缝里很难挤出一句赞美之词。豪瑟兄弟与其他Rockstar高层经常为了点鸡毛蒜皮的事吵得不可开交，把办公室里的物品摔得七零八碎，一位已经离开Rockstar的员工说萨姆·豪瑟曾在办公室里抡起了棒球棍。但Rockstar的800名员工却在这两位疯子的带领下心甘情愿地加班熬夜，制作出让全球数十家媒体打满分的完美之作。他们不会像EA的员工那样因为少领了几天加班费就联合控告EA，声泪俱下地控诉EA如何虐待员工。里奇蒂耶罗很想知道豪瑟兄弟究竟是如何让员工们心甘情愿地为他们卖命，早在运营Elevation Partners时他就尝试过向Rockstar提出收购意向，而萨姆·豪瑟也对外表示对于与EA合作"不会有异议"。

这场被华尔街所有分析家们看好的并购案最终在Take-Two的扭捏作态中流产，Take-Two的股价瞬间被打回原形。EA放弃收购的部分原因可能是因为Take-Two拖得太久，到夏季时，金融危机已露出苗头，EA意识到需要储粮过冬。无论如何，对这桩大好姻缘的告吹，投资者与双方管理层都很失望。支持Rockstar的核心玩家们却长舒了口气，没有人愿意看到Rockstar与《GTA》成为下一个牺牲品——尽管里奇蒂耶罗早已表示不会干涉Rockstar的运作。2008年2月，里奇蒂耶罗在DICE峰会时曾向业内人士们忏悔，承认牛蛙、Origin、西木都是被"政治斗争与官僚作风整死"，并信誓旦旦地表示今后会为大牌工作室提供自由的环境。里奇蒂耶罗亲自收购的BioWare就是EA新政的一个正面案例，EA不干预BioWare的运作，只为其提供资金支持，BioWare有更多的资金与资源完成其大作项目的宏伟构想，开发超一流大作的实力更胜以往。创始人Greg Zeschuk充满自信地说："未来BioWare的大作销量将以1000万套为目标……"。但这仍然无法改变人们的担忧。牛蛙与西木被EA收购后都有过一段大发展的时期，强力的资金与渠道支持确实可以让规模有限的工作室瞬间壮大，但潜移默化的文化入侵也许会逐渐摧毁一个明星工作室的大作制造能力。EA将这些工作室收入麾下之后，总试图提升其作品数量，以扩招、外包、改变开发流程等方式使其能同时进行更多项目，EA的流水线文化就这样把一个慢工出细活的工作室逐渐吞噬。岩田聪说，保持"贵精不贵多"的企业文化是任天堂的立足之本，所以年销售额逼近2万亿日元的任天堂，游戏开发人员的数量仅500多人。而EA在巅峰时期员工数量达到近万人，其中游戏开发者的数量至少也有5000人，如此规模的开发军团会在不知不觉间走向游戏的量产化、流水化。

金融危机之后，EA的游戏开发政策也从"量优"转为"质精"。2010上半年，EA Games品牌下发行的游戏只有3款，其中还有一款是iPhone游戏。虽然游戏数量锐减，但销售额并不低，春季发售的《战地 恶人连2》三大机种总计销售450余万套。这些大作是EA逐渐提升品牌形象的关键。

从"量优"到"质精"的转变，是将原本分散到多个项目的开发人员集中到一个大型项目，虽然开发的游戏数量减少，研发总投入不一定降低。不过这可能会造成另一种资源的浪费：EA拥有全球最庞大的游戏发行队伍，从事游戏发行、营销、公关的人员多于其他任何一家游戏公司。EA不愿单纯以裁员的方式收缩自己苦心经营多年的巨大发行网络。在自主研发的游戏数量锐减之后，如何充分利用开始过剩的发行力量？提高代理发行的业务比例，既可提高资源利用率，又能借名家名作之威为自己的品牌增辉，可谓一举两得。



■BioWare的《质量效应2》最近宣布登陆PS3，成为业界话题。



■《孤岛危机 2》实力非凡，值得期待。



■EA Partners 的招牌下至今还写着"Tom 所建"。

EA Partners

Respawn、Valve、id、Epic、Harmonix、Crytek、蚱蜢……这一连串的顶尖游戏工作室名单都因为 EA Partners 的努力而为 EA 开发他们的顶级大作。外界是因为 2007 年 EA 接连拿下《摇滚乐队》、《半条命 2 橙盒版》、《孤岛危机》等大作而开始注意到 EA Partners 这个名字。其实该部门早已运作多年，其前身为 EA Distribution。

1997 年汤姆·弗里斯纳（Tom Frisina）离开了他创办的两家游戏公司（Accolade 和 Three-Sixty），加盟了当时刚刚成立的 EA Distribution，他的职责是为 EA 获取其自身薄弱的游戏类型。弗里斯纳签的第一批游戏是 Looking Glass 工作室的《无限飞行 III》和 Irrational Games 的《网络奇兵 2》。不久他锁定了《007》的版权，联合米高梅互动，拿下了《007》游戏版的授权。他还促成了 EA 与梦工厂互动的合作，共同开发了《荣誉勋章》。EA 与 DICE 的合作以及《战地 1942》的发售也是弗里斯纳的功劳。

2003 年，当时担任 EA 首席运营官的约翰·里奇蒂耶罗强化了 EA Distribution 的作用，该部门更名为 EA Partners。里奇蒂耶罗宣布，将利用与顶尖独立开发商的合作关系，以其强大的发行能力为依托，使 EA Partners 创造的营业额达到 10 亿美元以上。但里奇蒂耶罗还没来得及完成他对 EA Partners 的新政规划就离开了 EA。在他走后，EA 的重心又回到了内部开发，EA 与原有伙伴的合作状态陷入混乱。Oddworld Inhabitants 创始人 Lorne Lanning 抱怨说："我发现与 EA 的关系已经难以为继，发行商如果不拥有你的知识产权，就全然没有动力推销你的游戏……这不是商业关系，而是主仆关系——我们没必要继续维持。"

2005 年 EAP 谈成的一桩大买卖是趁着 Valve 与 Vivendi Games 关系恶化趁虚而入，双方的合作持续至今，发行了十几款游戏。Valve 市场部副总裁 Doug Lombardi 说，EAP 最强之处在于能够根据每一家开发商的特点与作品受众群提供度身定制的发行服务，而且能将其作品打入全球任何一个角落，这在整个游戏产业可能都找不到第二家。

2007 年初，EAP 总经理 David DeMartini 与全球商业发展部副总裁 Sinjin Bain 开创了一种新商业模式——与 MTV Games 联合发行 Harmonix 开发的《摇滚乐队》。此时里奇蒂耶罗已经归来，就任 EA Games 总裁的吉比欧也对这笔交易大力支持。而直到此时，EAP 的员工总数不过 50 余人。

EA Partners 部门虽小，但四两拨千斤，早已是 EA 品牌下优质游戏的代名词。EA 内部开发的游戏中，Metacritic 综合评分统计超过 90 分的游戏寥寥无几，而自从 2005 年以来，EAP 的游戏项目中已经有 13 款综合评分超过 90，占 5 年来全球 90 分级游戏总数的 22%。正是 EAP 的存在大幅提升了 EA 游戏的总平均分。

EAP 为独立工作室提供了多种多样的合作方案，从直接的零售分销、合作发行，到开发援助、辅助移植（如 PS3 版《半条命 2 橙盒版》），EA 会尽量满足开发商的需要。Double Fine 总裁 Tim Shafer 说："他们永远不会干预我们的游戏开发，而当我需要获得所做内容的反馈时，他们会有资源帮助我很快获得数据。"吸引顶级开发商加入 EAP 合作计划的真正原因是优厚的利润分成条件。Signal Hill 分析家 Todd Greenwald 表示，这种合作方式对 EA 来说利润率很薄，开发商享受了大部分的利润。不过相对来说，EA 为此承担的风险也低。通过 EAP 合作发行的游戏，均由开发商自行承担开发费用，有时甚至广告费也由开发商分摊一部分，《求生之路》超过千万美元的广告费就是由 Valve 和 EA 共同出资。这种合作方式将风险与利润大头都留给了开发商，而对自身作品充满自信的顶级开发商都乐于保持高风险、高收益的合作状态。

EAP 在不断扩大合作伙伴的物色范围，除了美国与西欧国家外，日本的独立开发商们也倾向于与 EA 合作。须田刚一的蚱蜢工作室正在为 EAP 开发一款由三上真司领衔制作的恐怖游戏。此外在东欧与其他亚洲国家，EAP 也在挖掘潜力型开发商。DeMartini 说："亲吻无数只青蛙才能发现新王子。"

EAP 通过诱人的合作条件，正在形成一个业界最大的顶级开发商联盟。虽然 EA 从中获利不多，但这种围绕 EA 的联盟还有另外一个附带的好处——打击竞争对手！吉比欧说："如果我们不和他们签约合作，我们就将成为对手，多个朋友总好过多个敌人。"EA 的重点合作对象是 FPS 名门，已形成《半条命》、《孤岛危机》、《子弹风暴》等大作群围攻 AB。EA 还用专机将 Jason West 和 Vince Zampella 秘密接往红杉市，暗中助其发动"政变"，资助其挖走 Infinity Ward 大部分核心人员，成立 Respawn。经历此番变故，《使命召唤》已难复昔日辉煌，豪强簇拥的 EA 称雄 FPS 市场指日可待。只不过，没有掌握大作的知识产权，就难保不为她人作嫁衣。天下大势，分久必合，合久必分，今日之友或将是明日之敌。适当时机，EA 仍希望将伙伴收买为自家兄弟。EA 或可效仿 Activision 与暴雪的关系，对名开发商实行完全自治，二者几乎互不往来，但永为联盟。无论以何种方式合作，向开发商最大限度地放权是大势所趋。在成立 27 年后，EA 正努力回归创业之初的艺术追求，将游戏开发从工业生产转型为艺术创作，如此方可不负"Electronic Arts"之名！


■EA 的核心管理层

任天堂启示录

——解读岩田聪时代的任天堂

传世之书



文 藤曦 美编 木仙

2008年9月，雷曼兄弟的突然破产震动全球，以此为标志，百年一遇的金融危机摧枯拉朽般让全球经济进入衰退阶段。货物滞销、企业裁员、消费不振，顶天立地的跨国企业巨人们纷纷倒下。原本就脆弱不堪的日本经济在这惊涛骇浪中更是一番末日景象，丰田、日产、松下、日立、东芝、索尼……所有日本大型企业的股票集体雪崩，仅十大电子公司的市值就蒸发了20万亿日元。那一年冬季，在对未来永无止境的萧条预期之中，他们感到了新世纪无尽的冰冷。

但在这滔天巨浪中，却有一艘白色老艇逆流直上，它像一道闪电划破夜色，让全世界为之瞩目——它就是任天堂！

岩田聪继任任天堂社长的6年零10个月后，在2009年3月，任天堂迎来值得纪念的时刻——继GB之后，NDS成为任天堂第二部销量过亿的游戏机，同时Wii销量突破了5000万台。任天堂的财年收入达到了岩田聪接任时的四倍以上，净利润达到6倍以上。3800名任天堂员工，平均每人每年创造的利润超过1.3亿日元。在2008年的全球经济危机中，任天堂几乎是全日本惟一一家继续保持强势增长的上市公司。

全球媒体都渴望知道任天堂的成功秘诀，但几乎所有媒体都被任天堂拒之门外。任天堂的高层们乐意与媒体谈论其游戏，但当记者问到任天堂在管理和商业策略上有何诀窍时，他们总是说"制作有趣的游戏是我们惟一的秘诀"。惟一一家能从岩田聪和宫本茂嘴里撬出其公司内幕的媒体只有《日本经济新闻》。

英特尔创始人Andy Grove有一句名言："在商业世界里，只有妄想狂才能生存。我相信妄想的价值。"苹果公司创始人史蒂夫·乔布斯也曾在斯坦福大学的演讲中对毕业生们说："保持饥渴、保持愚钝。"

——这就是任天堂的秘诀。听起来，它像硅谷新秀的企业精神，而任天堂这家有120多年历史的日本古都老厂，为何能有如此活力？

仙台访贤


■岩田聪在"任天堂大会 2008 年秋"会议上正式公布了 NDSi。

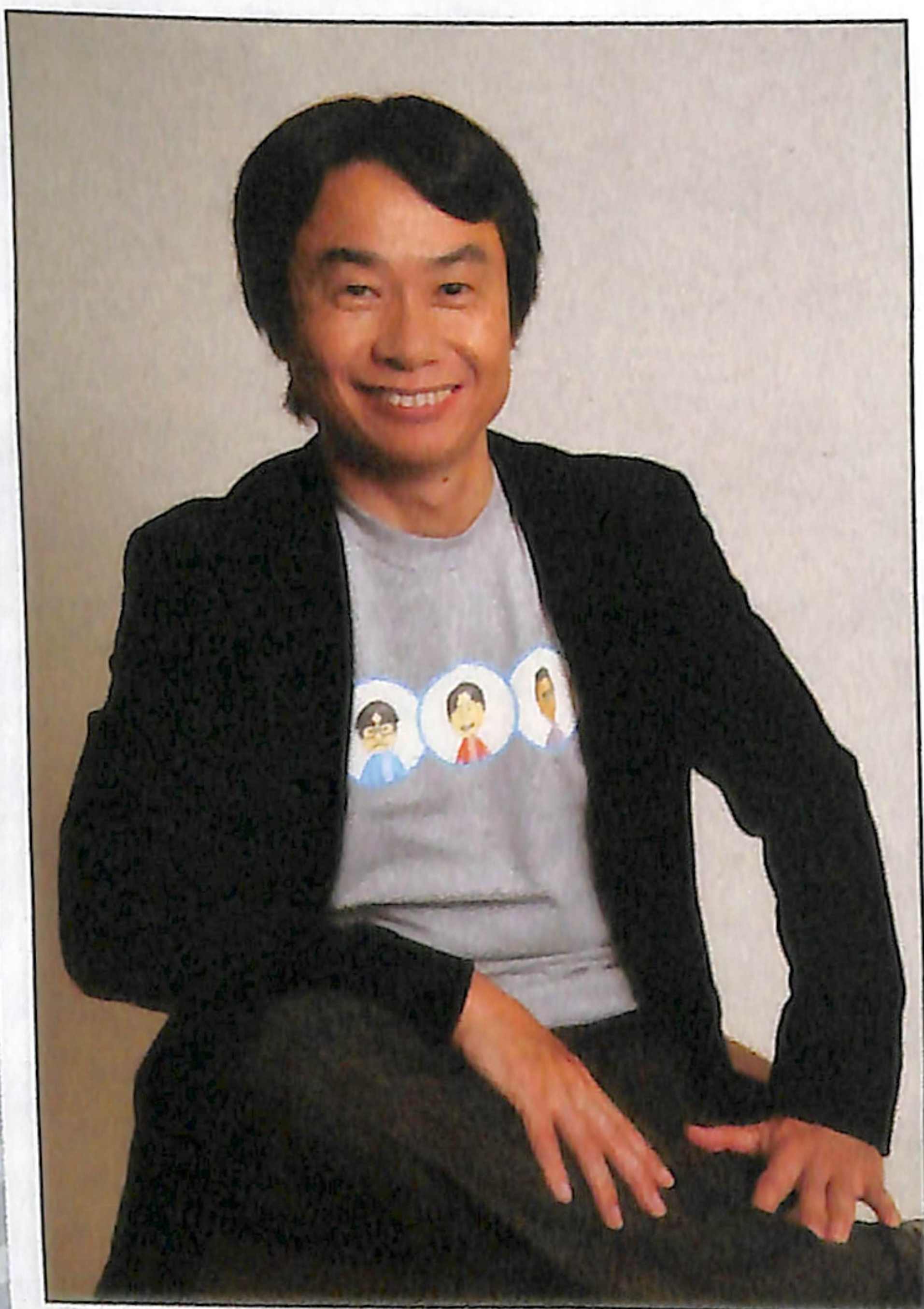
2008 年 10 月 2 日下午，1000 多名记者与游戏业内人士聚集在东京原宿区代代木公园的体育馆里。门外排起的长队延伸到附近的街道，门口处的工作人员在严格检查入场者的邀请函。人们坐在场馆内临时设置的座椅上，所有人都入场后，先是一片寂静，然后音乐声响起，灯光照在讲台上，岩田聪出现在观众面前。

雷鸣般的掌声响起，在如今的日本企业界，也只有岩田聪能获得如此尊敬。

"自从 2004 年 12 月 2 日 NDS 发售以来，已经过去了 3 年零 10 个月，现在，我要向大家介绍 NDS 家族的新成员——NDSi！"岩田聪说着举起正在播放音乐的 NDSi，接受闪光灯的洗礼。

当时 NDS 已经在日本达到每 5 个人就拥有一部的高普及率，但岩田聪告诉人们，NDS 的普及之路才刚刚开始。"虽然现在几乎每家每户都拥有 NDS，我们希望创造一个新趋势，不再是一台 NDS 在家庭成员间分享，我们希望从每户一台发展为每人一台。"

NDS 的成功在游戏历史上前所未见，累计销量超过 PS2 只是时间问题。分析家认为 NDS 有可能成为历史上惟一一部突破 2 亿销量的游戏机。但是从岩田聪"人手一台"的口号来看，似乎 2 亿台销量也无法满足任天堂的野心。



"我们将从 6 点 55 分开始销售，请大家排好队。再强调一下，每人只能买一台！"

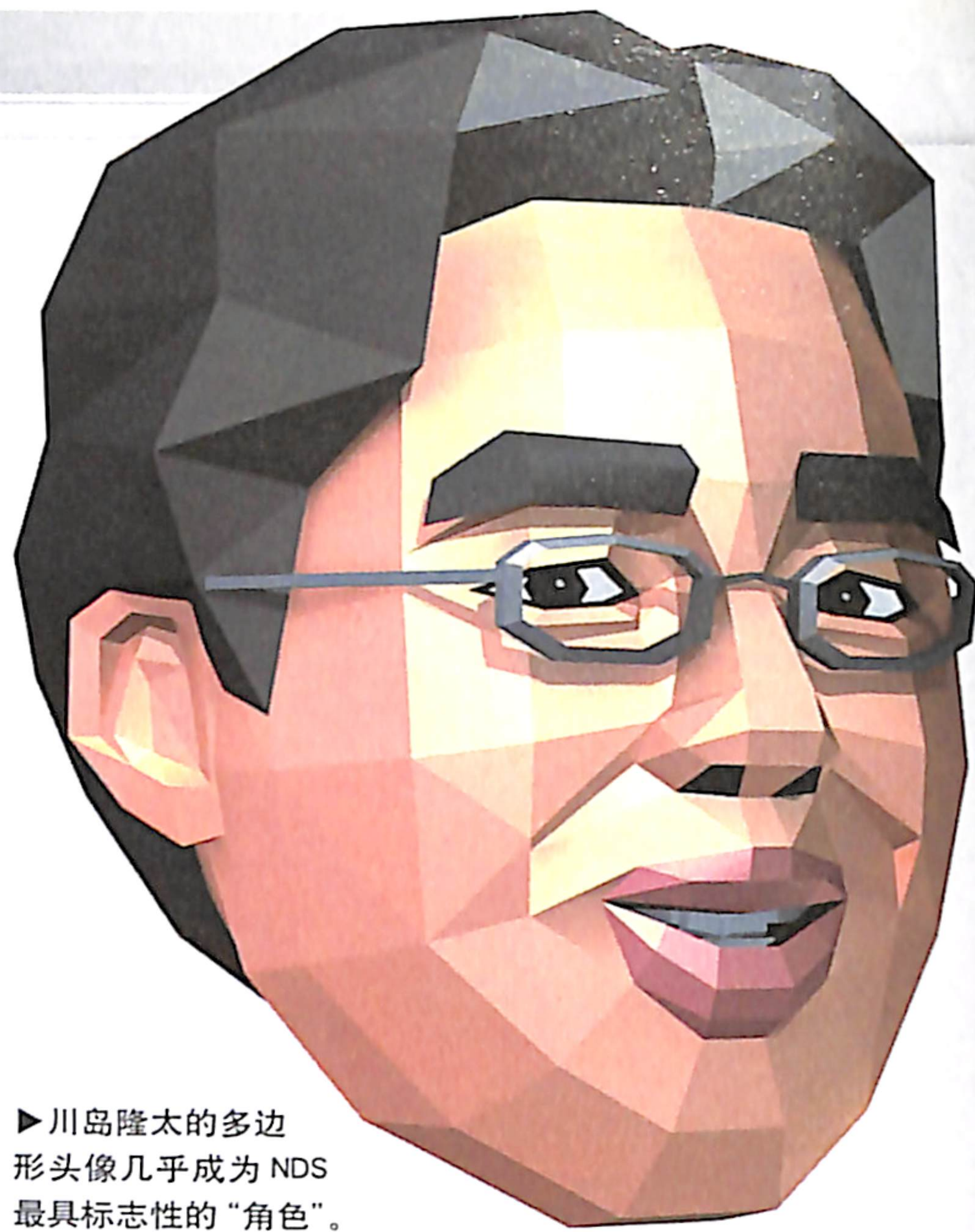
在 2004 年 12 月 2 日上午 6 点，通勤的上班者们寥寥无几，但在东京有乐町的 Bic Camera 电器店外已经排起了长队，那是 NDS 的首发日，Bic Camera 和 Yodobashi Camera 这两家著名电器店都已经严阵以待，等待七点钟的正式开卖。在这样一个盛大的节日里，身为社长的岩田聪按理一定要亲赴现场，将第一台 NDS 递给排在最前面的玩家。然而不仅在东京首卖现场看不到岩田聪，在整个东京和京都都找不着岩田聪的影子。原来，就在那一天，岩田聪登上了飞往仙台的飞机，拜访东北大学的一位教授。这位教授究竟是何方神圣，竟比任天堂有史以来最重要的主机首发还要重要？

事情的起因是东北大学脑科学专家川岛隆太教授著作的两本脑锻炼书籍，其中提出以简单的算术与阅读锻炼帮助人们增强脑力，并设计了跨时 12 个星期的脑力锻炼疗程。该书上市后，初期并没有获得太大的关注，但是之后在口耳相传中成为锻炼类实用书籍中罕见的畅销书，到 2004 年 6 月已经卖掉了 120 万本。岩田聪注意到这一脑锻炼现象后立刻联系了川岛隆太教授。2004 年夏季"脑锻炼"计划开始启动。第一个软件样品于 2004 年 9 月被摆在了岩田聪的面前，当时距离 NDS 上市只有两个多月的时间，不过岩田聪对此研发进度非常满意。"我想亲眼看看川岛教授的反应，我要尽快飞到他那里！"岩田聪对他的助理说。

川岛隆太见岩田聪诚意可嘉，同意了他的第二次会面要求。但是两人都非常忙碌，要定一个两人都有空的时间还真不容易，碰巧的是，当他们把自己的行程表都摆出来一比对，发现双方都有空的时间恰恰就是 12 月 2 日——即 NDS 的日本首发日。在见证 NDS 首发与拜访川岛隆太的抉择之间，岩田聪选择了后者。索尼的每一部游戏机首发，久多良木健都会到现场当义务店员，任天堂虽然没有社长公开出现在首发现场的传统，但是过去每次主机首发山内溥都会在京都总部坐镇，随时准备应对可能出现的突发情况。但岩田聪认为完成《锻炼大脑的成人 DS 训练》比出席主机首发更重要。川岛隆太给他的会面时间原本只有半个小时，结果持续了三个多小时。岩田聪说，公司的几位董事都知道他对这个项目的重视，因此都没有责怪他在首发时跑去仙台。


■在热闹的 NDS 首发现场看不到岩田聪的身影。

NDS 发售初期，


▶川岛隆太的多边形头像几乎成为 NDS 最具标志性的"角色"。

人气与 PSP 不相伯仲，两部主机的主要购买者都是核心玩家，不过 NDS 的低龄购买者更多。岩田聪的计划是先让孩子们购买 NDS，然后让他们成为"游戏大使"，他们会跑到正在看电视的妈妈跟前，嚷嚷着："妈妈！让我看看你的脑年龄！"简单有趣的脑锻炼会让家长迷上 NDS，他们会给自己也买一台。市场就像岩田聪预想的那样发展。《锻炼大脑的成人 DS 训练》发售首周销量只有 5 万套，但是不久之后，玩家之间的互相宣传开始发挥作用，任天堂最擅长的口耳相传式商业运作产生了雄浑的后劲，2005 年夏季期间，《锻炼大脑的成人 DS 训练》销量稳步提升。2005 年 9 月发生了游戏历史上罕见的现象。在敬老日（9 月 15 日）当周，《锻炼大脑的成人 DS 训练》销量突然暴增，大幅超过首发日。这时，任天堂才发现最热衷于脑白金的并非家长，而是老年人。向老年人送 NDS 和脑白金防止大脑衰老，成为一种流行现象。到 2005 年 11 月，游戏销量已经突破了 70 万套，当年末突破百万，多个地区 NDS 供货告急，任天堂接到大量零售商要求紧急补货的求救电话。同年 12 月《更能锻炼大脑的成人 DS 训练》上市，进一步加剧了 NDS 的脱销现象。两款游戏本身很快就各自突破了只有任天堂才能实现的销量数字——日本国内 500 万以上！

在 NDS 的这一波异质软件热中，"成人"二字经常见诸于游戏封面，以成年人为市场目标

正是岩田聪的战略精髓。吸引那些已经放弃游戏，或者从未玩过游戏的人们开始玩游戏，只有这样才能拯救已经在核心游戏市场上被索尼和微软驱逐到边缘的任天堂，同时拯救游戏业界。脑白金漂亮地完成了任务。任天堂曾对那些选择脑白金为首款NDS游戏的消费者进行过调查，发现其中35%以上都在90天以内购买了第二款游戏，有10%的用户购买的游戏超过11款。这时任天堂提出了蓝海战略，其实这只不过是为其一直以来的战略思维套上一个时髦的理论名称，自从岩田聪当上任天堂社长以来，蓝海就一直在他的脑海之中。

最后的提案



■岩田聪在E3展中公布了NDS的实机。

2003年春天的一个早晨，岩田聪邀宫本茂一起去吃意大利菜，餐馆距离任天堂京都总部只有几分钟的路程，名字叫"Chiasso"，岩田聪最喜欢到那里吃午餐。不仅味道可口，而且价格公道。

当时岩田聪与宫本茂正在为下一代掌机的设计方向而苦恼。在与索尼的十年战争中，节节败退的任天堂完全依靠掌机的后援顽强抵抗，掌机关乎任天堂的生死存亡。在退休之前，山内溥给他的继任者和智囊团们留下了最后的提示——一定要设计一个双屏幕的掌机！岩田聪与宫本茂担心双屏幕的设计太复杂，核心玩家可能会喜欢，但是可能会导致新消费者更加疏远。在这顿午餐中，宫本茂突然灵光一闪，道："要是其中一个屏幕是触摸屏，可能会很有趣哦！"

宫本茂相信，在日本已经极为严峻的"游戏人口流失现象"应归咎于游戏手柄越来越复杂。从FC到NGC，游戏手柄的按键数量增加了好几倍，过去没玩过游戏的人已经没有办法理解浑身长满按键的游戏手柄，要让他们开始玩游戏，就要为他们设计一部操作起来简单直观的主机。通过触摸屏可以直接与游戏界面接触，能够实现最为直观的操作。宫本茂立刻动手制作了一个类似于"Game&Watch"的掌机模型。2003年夏季，宫本茂将一部PDA放到岩田聪面前，屏幕正中间用一块胶布贴住，将屏幕划分为上下两半。马里奥在"上屏幕"出现，他缓缓地降落到"下屏幕"，用触控笔在他身上一点，他就会跳到空中。岩田聪与宫本茂对这个操作简单有趣的小软件都兴奋不已，就在那一刻，NDS的基本构思已经成型。

就在几个月前，久多良木健在E3展中宣布SCE正式进军掌机业，公布了小型的UMD光碟和仅有一个名字的PSP。当时久多良木健承诺在2004年E3展中展出PSP实机，计划于2004年末发售。在"21世纪WALKMAN"的口号声中，任天堂股价暴跌。索尼已经夺去了任天堂的家用机事业，如果掌机也被抄了后路，任天堂也许会步世嘉的后尘，刚坐上社长之位的岩田聪也许会断送了任天堂的百年基业。在前所未有的压力下，岩田聪全力推进NDS开发计划。

2003年8月，NDS的基本设计已经确立。在商业战略说明会上，岩田聪首次向记者和分析家透露了任天堂新掌机的消息："我现在还无法透露细节，不过任天堂正朝着一个新方向成长。我们正在开发一种能适合所有人的全新产品。"

2004年1月，任天堂宣布其新主机名为"Nintendo DS"，这款双屏掌机将与PSP同期上市。5月份的E3展中，PSP与NDS同时展出时机，全世界玩家第一次看到了两部主机的真实形态。它们所获得的反响可以用"平分秋色"来形容，玩家惊叹于PSP的画面，同时对NDS的创意操作跃跃欲试。从会场的试玩火爆程度来看，NDS稍胜一筹，也许是因为PSP游戏旁观即可，而NDS必须要自己拿起触控笔方知其中奥妙。E3展归来之后，岩田聪信心大增，同时更坚定了另一部主机走异质之路的决心。

2003年上半年，岩田聪与宫本茂为新掌机而苦思冥想时，他们同时也在与硬件研发部长竹田玄洋讨论下一代家用机。岩田聪的指示是走出业界延续了20多年的技术路线，过去被硬件开发者视为头等大事的处理器性能被放在了最末位，岩田聪提出的方向是"让妈妈也喜欢"。岩田聪说："电子游戏快把妈妈们逼疯了，她们有时不得不陪孩子玩游戏，他们已经有很多游戏机插在电视上，他们不想再插一台。它们没有什么不同，至少她们是这么认为的。我们意识到，想要扩大游戏人口，必须设计一台家里所有人都喜欢的主机。"

在一次讨论会中，与会者对于"不追求性能"、"妈妈也喜欢"等话题高谈阔论时，岩田聪突然打断了话题："请大家稍等！"然后他竟然离开了会议室。岩田聪返回会议室时，手里拿着几张普通DVD盒，他将三张DVD盒叠放在桌子上。

"我们的次世代主机就要做到这样的大小。"

由于性能的提升和功能的增加，游戏主机变得越来越大。岩田聪希望走向另一条道路的起点，这首先是从主机尺寸的返璞归真开始，他认为比FC还小的主机才能让妈妈满意，这样会让已经摆满电器的电视柜上面不会变得更乱。而且它运行起来会更省电、更安静——以至于几乎让妈妈们感觉不到它的存在。

但是追求高性能是所有硬件工程师的本能，竹田玄洋率领的工程师担忧孱弱的性能会将已经处于弱势的任天堂家用机事业彻底葬送。岩田聪虽然是社长，但在任天堂资历尚浅，从FC时代就开始为任天堂开发主机的工程师们对他提出的新方向充满不信任感。但岩田聪态度坚决地表示，在这个基本方向上，他不接受任何异议。

根据生产商的工艺进化速度，到次世代主机量产时，可以从NGC的180纳米工艺进化到90纳米工艺，这意味着功耗可以减少到三分之一或者四分之一。当索尼和微软为提高处理能力而拼尽全力时，任天堂却以降低功耗为首要目标，从处理器到无线网络，再到整个机身构造，都是围绕低功耗的设计前提，只有这样才能做到岩田聪提出的"两三张DVD盒"的大小。

2004年6月，E3归来的一个月后，岩田聪在商业战略说明会中宣布任天堂已经在开发次世代主机。

"重要的不是次世代的技术，而是次世代的游戏体验。处理性能并不是很重要。我们的次世代主机将会像NDS一样制造惊喜，大家会在明年的E3展中看到。我们公司给它取的代号叫作'革命'！"岩田聪表示，这个名字的含义是要带给玩家惊喜，就像当年他们第一次玩FC时一样。



简单主义


■E3 2005，岩田聪拿出的只不过是 Wii 的空壳。

想要“革命”，首先要与众不同，手柄是个关键。初期的要点有二：其一是要无线，其二是必须简洁。当岩田聪与宫本茂谈论当前导致游戏人口减少的趋势时，首先想到的是电视遥控器。“新手柄必须像电视遥控器一样简单，所有人都可以顺手拿起来玩两局。”这就是岩田聪提出的指示。

2004 年中开始，“革命”的手柄开始进入全面开发阶段。当时岩田聪专注于指挥 NDS 的开发与战略制定，而由宫本茂负责该项目。竹田玄洋的工程师军团分头行动，从各种行业寻找能用于直观游戏操作的感应器。最初他们遵照岩田聪的指示，设计了一些类似于电视遥控器形状的手柄原型，但是将感应器加进去之后，手柄外形朝着意想不到的方向发展。

“谁都不会喜欢那样的造型。”宫本茂面带悔恨表情地笑道。他说这款手柄是硕大的圆盘状，中部位置有一个大大的星状按钮，周围环绕着三个小按钮。内置的加速计可以感应前后左右的倾斜操作。手柄的颜色为橙色，由于其古怪的造型，因此在员工中被戏称为“切达干酪”。这款手柄也很简单而易于理解，但实在是搞得太花哨而俗气。宫本茂的团队每隔两个月就要召开一次与游戏开发者们进行探讨并征求意见的会议，一般要接连会见 40 多名开发者。这款手柄遭到一致否决，所有人都认为用它根本没法玩一些传统游戏，比如《塞尔达》和《马里奥》。

与此同时，NDS 的触摸屏设计理念开始潜移默化地渗透到“革命”的手柄设计中，触摸屏操作强调的是与画面进行直接互动，要在家用机上实现与画面的直接互动，需要一种能够让玩家像隔空取物一样对画面进行操作的控制器。这段时间设计出来的手柄原型五花八门，有的在手柄上安装了笔记本电脑一样的触控板，有的是在普通手柄前端安装一个指示器。直到 2004 年末，竹田玄洋带回来一个小感应器，这才使手柄研发迎来了大突破。

竹田玄洋设计的装置使用了摄像头元件，准确的说是摄像头中常用的 CMOS 成像感应器。用该感应器定位放置在电视机周围的两个光源，手柄就能计算出自身所指的方向。普通视频聊天用的摄像头每秒只能捕捉 30 到 60 帧画面，这足以满足肉眼的需要，但是要捕捉游戏时快速的手部运动，标准的成像速度完全不够。不过由于竹田所用的装置只需要捕捉两个点光源，因此每秒钟也能采集 200 帧画面，并将方位信息发送到主机。开发团队对这款装置评价甚高，而且它解决了手柄的形状问题。因为要将手柄对着电视进行操作，所以使用电视遥控器的手柄造型变得更为理所当然。在手柄中加入加速计，就可以感应倾斜、摇晃等操作。巧妙的安排键位，还可以像传统手柄那样横过来玩传统游戏。对于手柄开发团队来说，笼罩在前方的迷雾终于被驱散，一条清晰的道路出现在眼前。Wii 终于诞生了。

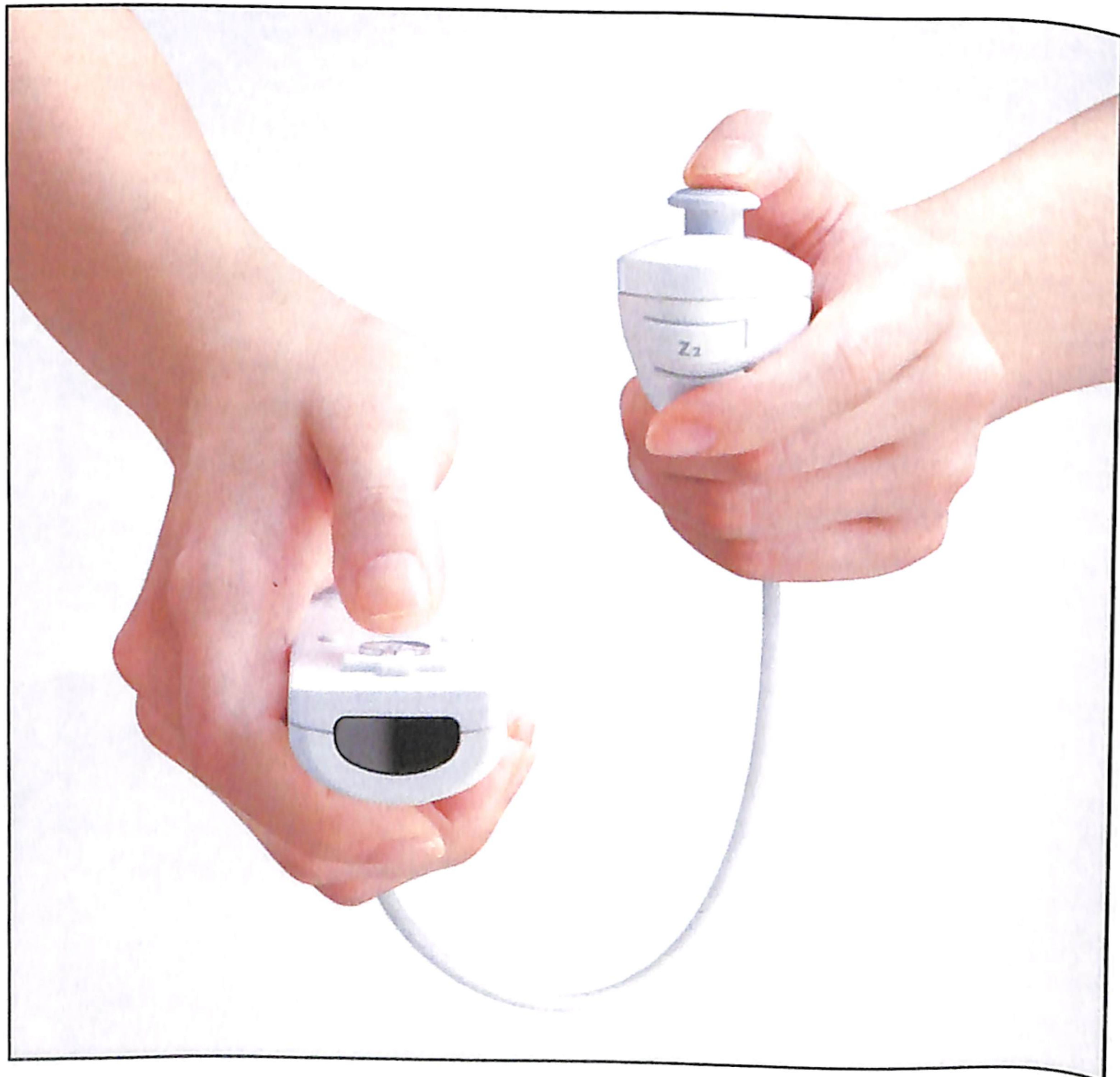
2005 年 E3 展召开之前数周，岩田聪在他的办公室里为他的演讲内容而苦思冥想。由于上一年已经向全世界承诺会公开新一代主机，因此必须拿出一点真材实料。“革命”的硬件规格与造型基本确定，手柄也差不多完成了。为了在 E3 上有可用的 DEMO 能够演示，宫本茂率领他的队伍忙着开发一些演示小程序。当时 NDS 在日本已经占据主动权，销量明显领先于 PSP，扩大游戏人口的战略开始奏效。岩田聪自信地认为向人们展示体感游戏新时代的时机已经成熟。但是在最后一刻，岩田聪临时取消了新概念手柄的展出计划，仅仅向外界公布了主机的外形。

这是一个艰难的决定，原因是为了避免创意被抄袭。任天堂的创新总是业界的抄袭对象，从 FC 时代的十字键，到 SFC 的 L/R 肩部按键，再到 N64 的类比摇杆和振动包，任天堂的每次革新都被对手迅速抄袭。另外一个原因是正式公布新手柄之前，岩田聪还有一件重要的事情必须完成。

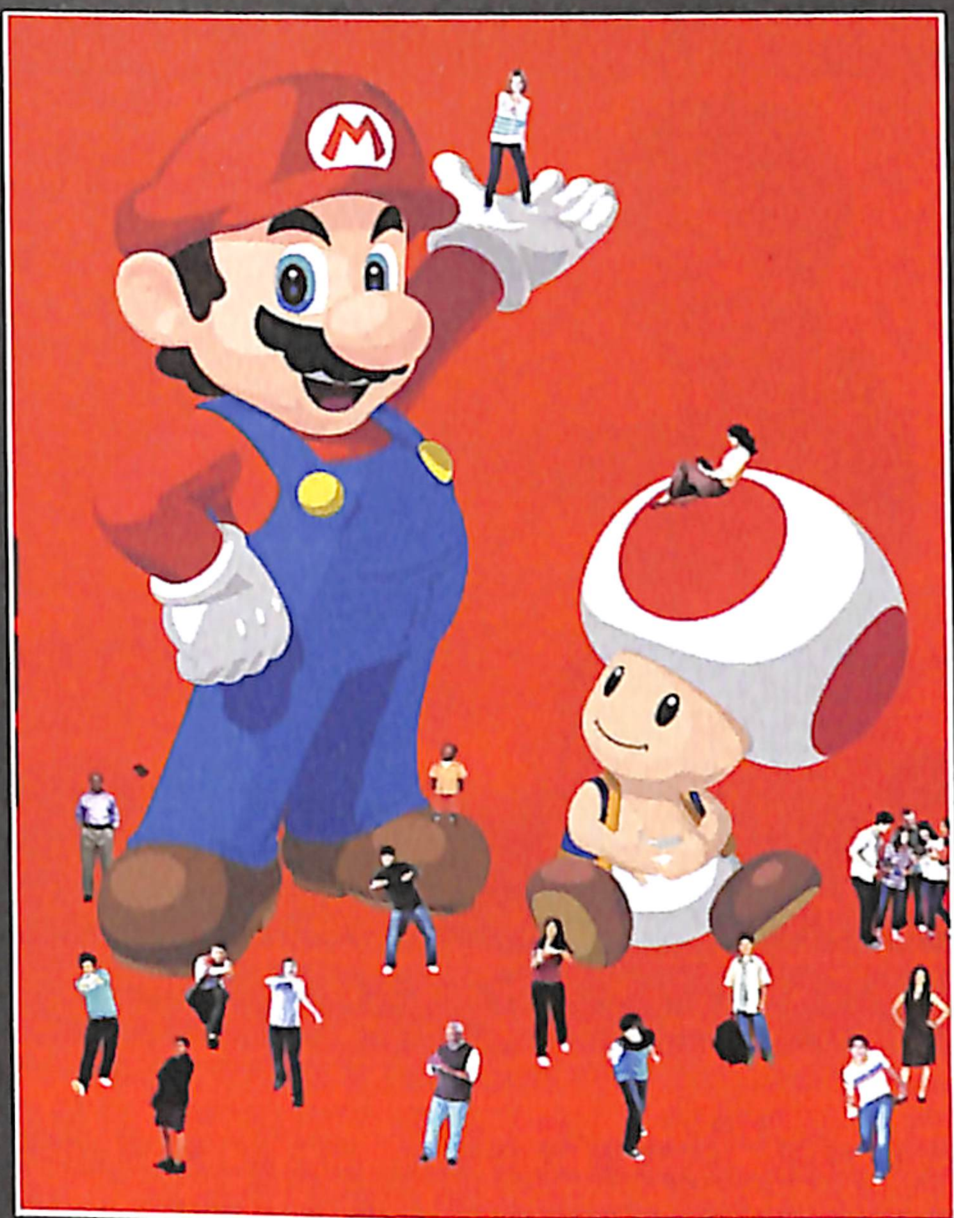
岩田聪说：“NDS 获得的反响越积极，我们就越怀疑这么一个问题——我们真的需要家用机吗？这话如果被竹田听到会把他气坏的，不过如果家用机的惟一区别仅仅是因为大电视屏幕，那确实没什么意义。所以我们一直在讨论家用机有哪些不可取代的价值。”

2005 年初，Wii 手柄的基本设计完成后。岩田聪向宫本茂和竹田玄洋发了一份备忘录，上面写着：“我希望 Wii 能让大家的电视机有更多的频道。”竹田玄洋根据该备忘录提出了一个创意：“每次开机时，都有一些新东西出现，能够让全家人感兴趣——比如天气预报或者新闻。”

24 小时的网络连接是 Wii 的基本设计理念之一，这就像每一台电视都要插一根有线电视线一样。在任天堂内部，存在着很多类似的项目，这些项目就是要充分应用 Wii 的各种功能。过去主机设计完之后，就和硬件团队没什么关系了，而 Wii 则不然，任天堂专门设立了“主机功能团队”，要不断为 Wii 添加“频道”——“Wii 频道”的概念就这样诞生了。



宫本茂的妻度计



2008年6月27日上午10点，500多名股东聚集在任天堂京都总部，参加任天堂的2007财年股东大会。首先是核数师汇报了简短的财务报告，接着岩田聪开始进行商业策略演讲。所有股东都眉开眼笑，任天堂的销售额、利润的绝对值和增长率都达到历史最高值，NDS和Wii的销量势如破竹。任天堂的表现似乎完美无暇。然而在会后的问答阶段，岩田聪说："中国有句古话，叫做福兮祸之所伏，虽然我们现在一帆风顺，但是公司里已经有人开始懈怠，我希望将这种松懈扼杀于萌芽状态。"

不管公司如何成功，岩田聪希望任天堂永远保持谦卑而进取。过去任天堂就是因为过于张狂而丢掉了自己的王者地位，岩田聪不希望历史重演。

谦卑而进取也是岩田聪本人的性格特征。在任天堂内部，岩田聪不摆官架子，当年他被山内溥破格提拔为任天堂社长，因为资历浅担心无法服众，他对宫本茂、竹田玄洋等德高望重的老将们毕恭毕敬。虽然从官阶上来说，岩田聪是宫本茂的上司，但是他经常说他一直在仰望宫本茂，希望能赶上宫本茂，学会他的游戏开发秘诀。他说："我是这个世界上最崇拜宫本茂的人！"岩田聪认为，宫本茂确立了电子游戏的基础，但是要将自己所确立的规则打破更加困难。NDS与Wii就是要打破任天堂所建立的"游戏之根本"。

2005年3月，岩田聪在旧金山的游戏开发者大会中发表基调演讲。两年后，宫本茂站在同一个演讲台上，向崇拜他的西方游戏开发者们传授经验。他说他本人有一个独特的指标来衡量任天堂的成功，他称之为"妻度计"。宫本茂的妻子虽然也曾是任天堂的职员，但是她从来不喜欢游戏。但是有一天，他发现她看着他们的女儿玩《塞尔达传说 时之笛》。于是宫本茂就把吸引妻子玩游戏作为一个目标。他先是向她推荐了《动物之森》，NDS发售之后，她开始真正喜欢上游戏了，最喜欢的是《任天狗》。Wii发售后，宫本太太已经是个游戏迷了，她用Mii功能为全家人设计了一套形象。

"当我看到我的妻子开始用Mii功能自得其乐时，这说明我们在游戏设计方面又迈进了一步。如果哪一天她能自己开发出一个独特的游戏，我就可以退休了。"

宽阔的会场爆发出一阵笑声。

2000年任天堂游戏销量大跌，有人说这只是因为主机生命周期导致的暂时现象，有人说是手机冲击了掌机业。而宫本茂并不这么认为。

在一列电车上，宫本茂看到几个小孩不断给彼此发短信。看起来乐此不疲。他们的拇指在键盘上飞速地点击，就像在玩一款快节奏的游戏一样。看到这一幕，宫本茂竟感觉有些嫉妒。后来宫本茂将这平凡的一幕告诉给任天堂的软件团队，"对他们来说，发短信比我们开发的任何游戏都要有趣。如果我们开发一款比赛发短信速度的游戏，可能会成为全日本最有趣的游戏。"

"我对于手机能够融入到他们的生活中真的感到非常妒忌。我知道游戏也要做到。"这个生活中的小细节启迪宫本茂开发了《动物之森》，将沟通交流作为游戏的核心概念。当时岩田聪还不是任天堂的社长，扩大游戏人口的战略还没有被正式提出，但宫本茂早已意识到"我们开发的动作游戏正在过时"。

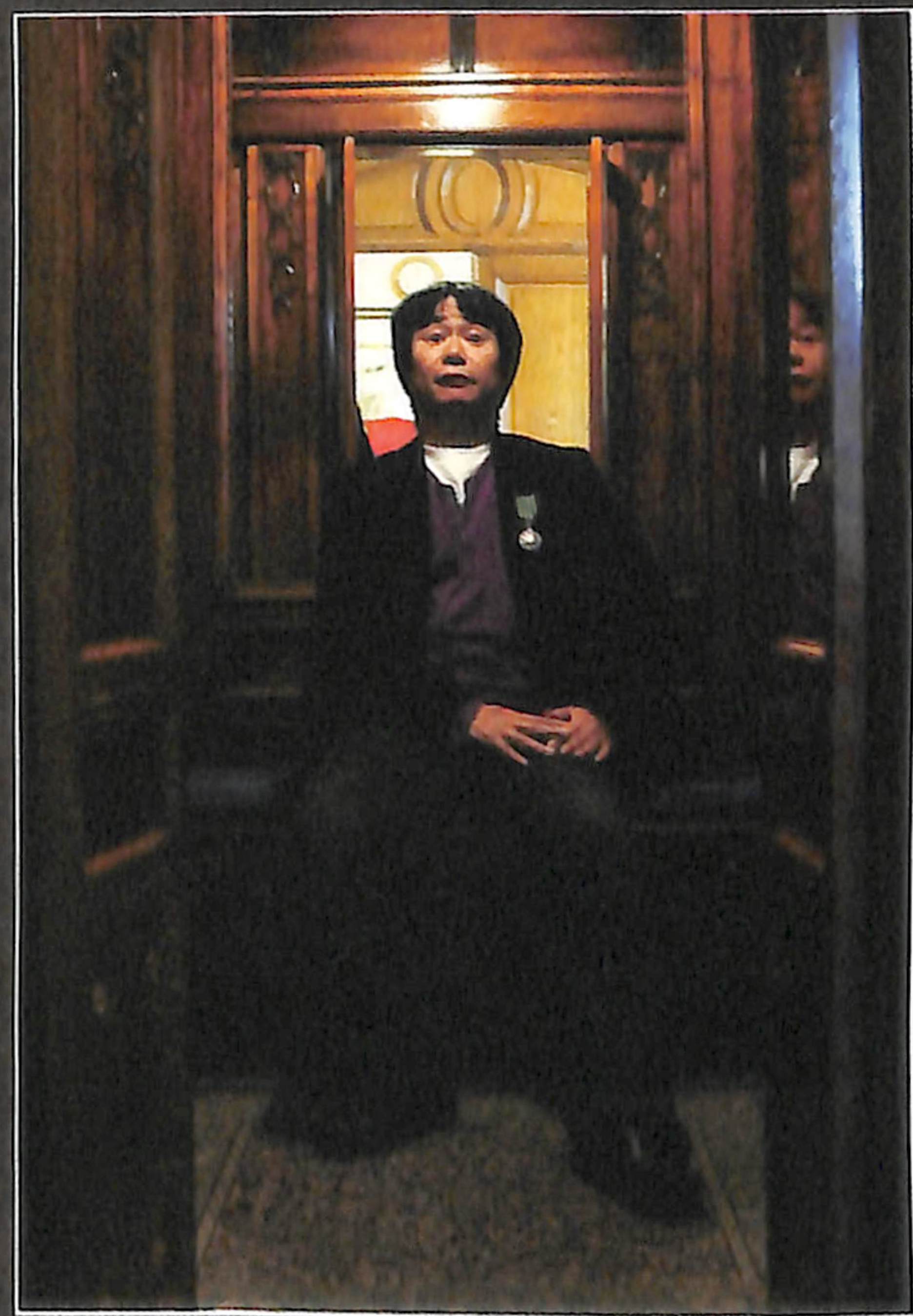
没有敌人可打、没有剧情可言的《动物之森》在年轻女性间口耳相传，它成为进入21世纪后任天堂诞生的第一个畅销新系列。NDS的《来吧！动物之森》加入网络要素，获得更大的成就，日本国内销售了500多万套。从生活细节中寻找灵感，将简单的构思变成销量能达到上千万套的怪物级游戏，这就是宫本茂作为游戏大师的实力。

2005年中，Wii遥控器手柄的开发方案已经确定，硬件部门已经开始开发硬件本体，而软件部门也随着方案的确立为其准备首发游戏。宫本茂草拟了一张首发游戏图表，其中除了首发游戏的大致名单外，还有各游戏对应的主机功能与特性。在这些游戏中，包括一个"聚会包"（Party Pack），其中收录了一批能让全家人共享Wii直观操作乐趣的迷你游戏，还有一个"体育包"（Sports Pack），包含了一批体感操作的体育游戏。这两款游戏分别变成了《第一次的Wii》和《Wii Sports》。但是宫本茂在另外一个小便签上还写下了另一个创意——"健康包"，它后来变成了《Wii Fit》。它的创意从浴室的健康秤开始。

宫本茂过了40岁之后，开始吃低热量食物，参加了一个游泳班。由于长期伏案，他还患上了脊椎病。由于坚持游泳，他的体重开始下降，在感受到减肥成功的喜悦时，宫本茂突然灵光一闪——健身也可以成为一个有趣的游戏！

鲜为人知的是，宫本茂曾经是个坏小子，经常抽烟和玩柏青哥。后来他开始戒烟，过上有规律的生活，但是体重也随之上升。开始养成健身的习惯后，他每天都要秤体重，浴室里还贴了一张图表，用来记录每天的体重变化，他发现记录体重其实是一件很有趣的事。那时是在2004年，NDS还没有发售。一年过去了，记录体重的习惯仍在继续，终于，宫本茂开始让他的下属开发一款记录体重的游戏。这个项目变成了"健康包"，并且以健康秤为灵感，设计了一个"Wii平衡板"。宫本茂的生活小习惯变成了全球玩家的娱乐新潮流。到2008年末，《Wii Fit》销量已经超过1400万套。2008年10月，《Wii Fit》在纽约洛克菲勒中心的任天堂世界总店里进行美版首发时，虽然整个美国已经处于金融风暴的水深火热之中，洛克菲勒中心外却排起长龙，出现了经济危机时罕见的排队购物现象。之后的整个圣诞商季，任天堂世界总店人来人往、络绎不绝，很大一部分人都是冲着《Wii Fit》而来，其中有三分之一的购买者随之买了一台Wii主机。

2006年中，就在距离Wii发售不到半年之时，任天堂实力最强的游戏开发团队遭到了重大打击。当时《塞尔达传说 黄昏公主》团队正在拼命赶工，为了赶上Wii首发日而努力。这是全球任天堂核心玩家最期待的游戏，只有它才能确保核心玩家能接受Wii。由于游戏从NGC改为Wii而延期了一年，任天堂已经无法再推迟发售时间。欧美的团队也在进行游戏的翻译工作。然而就在这节骨眼上，开发团队惊闻噩耗——宫本茂对游戏不满要求进行大整改！宫本茂不满意的主要是游戏中的第一个村庄，最初的设定是只在里面待一天，而宫本茂认为应该待三天。这一部分内容本来早已完成，如果要改，将会牵连大量关联内容需要做出修改——道具数量要增加、人物动作与对话数量



要增加，整个村庄的地图数据都要修改。当时开发团队为了及时将游戏完工，已经在彻夜加班，再进行这样的大改动，几乎不可能赶在Wii发售前做完。宫本茂的命令成了他们的噩梦。

在任天堂，宫本茂"掀桌子"的传统由来已久。其典故来自日本某动画片中的掀桌子场面，在任天堂指的是宫本茂经常在游戏开发末期推翻某个重要设定，害得开发者们在已经忙得晕头转向时还要修改大量内容。凡是遭到宫本茂"掀桌子"的团队简直痛不欲生。不过最终事实总是证明宫本茂的修改要求成为画龙点睛之笔，所以员工们在诚惶诚恐的同时，也会心甘情愿地作出修改。其实与之前的很多项目相比，《塞尔达传说：黄昏公主》还算是幸运的，过去一些团队辛辛苦苦做好的游戏被宫本茂残忍取消的案例比比皆是，岩田聪本人就经历过一次。

1991年，HAL实验室债台高筑，已经是摇摇欲坠。当时岩田聪在一款名为《Tinkle Popo》的游戏身上赌上了公司的命运。该作由当时刚进入HAL的年轻制作人樱井政博制作，岩田聪选择以HAL自己的名义发售该作，而不像过去那样挂上任天堂的招牌。该作原定于1991年1月底发售，而在1990年末，宫本茂看到游戏后要求终止开发——虽然那时HAL已经获得了2.6万套的订单。其实宫本茂并不是对游戏不满意，相反，他对该作的创意十分赞赏，但是他认为这样一个大有可为的游戏，应该用更多资源将之打造为最优秀的游戏，而不是仓促推出一个带有遗憾的二线游戏。在宫本茂的提议下，主角从Popopo更名为"卡比"，形象也进行了修改。15个月之后，这款更名为《星之卡比》的游戏获得了新生——它成为HAL成立以来最畅销的游戏，助其摆脱了因房地产投资失败而产生的巨额债务。

不断构思新创意，掀翻不可靠的创意，对新作不断改进，只把最好的成品带给消费者——在任天堂，这被称为"宫本主义"。所以，即使你不喜欢任天堂的游戏风格，也很难在宫本茂监制的游戏中找到什么缺点。虽然宫本茂的游戏风格在变，但是游戏性的乐趣本质不变。



■《Wii Fit》的创意来自宫本茂家的健康秤。

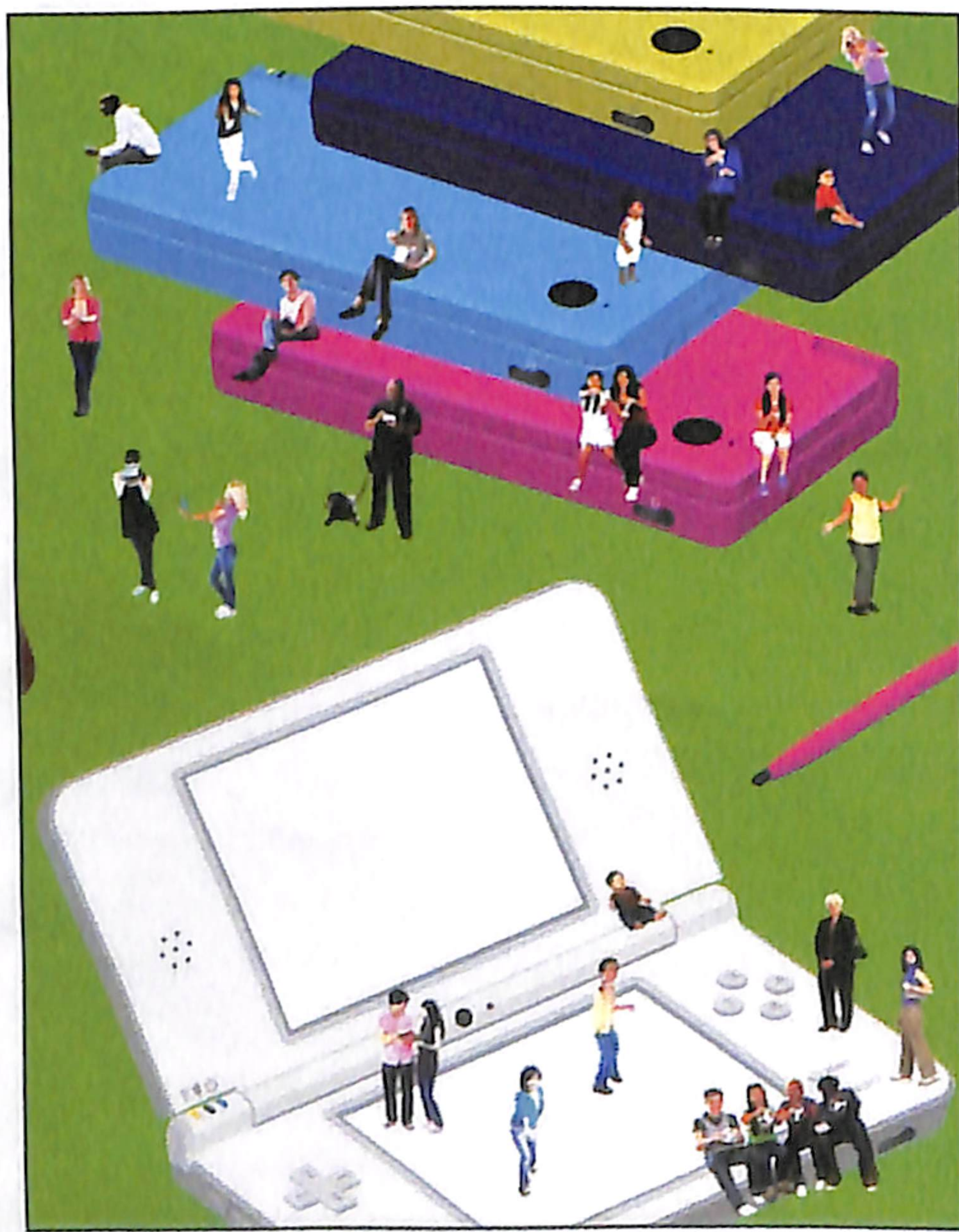
任天堂新体制

2004年岩田聪对任天堂进行了大刀阔斧的机构改革，硬件部门被重组为综合研发部（负责家用机）和技术工程部（负责掌机），软件部门被划分为情报开发本部（负责内部软件项目）和企划开发本部（负责与外部合作开发）。岩田聪希望打破将各部门隔开的壁垒，加强各部门的彼此合作，他的最终目标是将"宫本主义"传播到公司的每个角落。

过去任天堂各个部门各自为政的现象相当严重，不过这也带来了个性化与原创性。前社长山内溥的原则是让每个员工物尽其用，将其安置在最合适的职位上。1979年，山内溥将研发部分拆为两个部门，横井军平负责第一研发部，第二研发部由夏普挖来的上村雅之率领。在后来20多年，两个部门之间明争暗斗。第一开发部主要负责掌机事业，第二部门负责家用机，他们都有自己的软件开发团队。1984年，山内溥把宫本茂叫到他的办公室，给他也设了一个部门，这就是任天堂情报开发本部（EAD），专门负责游戏开发。宫本茂很快就开发了传世名作《超级马里奥兄弟》，一举巩固了EAD的地位。之后在宫本茂的孕育下，EAD巨作频发，很快成为任天堂最大的软件开发势力。

1989年GB发售，任天堂第一方的游戏主要都是由第一研发部制作，而EAD则是全力为家用机制作游戏。每次发售一部新主机，任天堂游戏开发部门的数量就会增加，而EAD和其他所有开发团队之间存在着无法攀越的高墙。岩田聪的改革目标就是要将所有开发团队与EAD联系起来。脑白金是由岩田聪自己想到的游戏创意，他本人在该作的开发中扮演了核心角色，但实际制作是由企划开发本部负责的。以这款狂卖数千万套的游戏为契机，原本就是游戏制作人出身的岩田聪重返游戏开发一线，这样他才能驾驭游戏潮流，为特定的游戏需要而制定商业策略。NDS的多款实用软件型作品都是岩田聪亲自出任制作人，比如一款利用手写识别功能查找日英词典的词典软件、成人英语训练游戏、成人常识力训练游戏等等。岩田聪说，这些游戏的成功离不开宫本茂的支持。脑白金的导演就是宫本茂派过来的程序员。在脑锻炼这个主题上，两位任天堂的灵魂人物心有灵犀了一回。实际上在岩田聪看到川岛隆太的脑锻炼著作并向宫本茂提出他的创意之前，EAD已经在开发一个类似的试作软件，这就是后来几乎与脑白金同期推出的《轻松头脑教室》。宫本茂说："我一直想尝试词典和脑锻炼主题，但是马里奥与塞尔达总是追着我不放，所以当岩田比我捷足先登时，我还真有点小妒忌。"





NDS的这一系列健脑和实用软件是任天堂跨部门大合作的结果，尤其是EAD与企划开发本部之间的合作非常紧密。从2005年开始，岩田聪在任天堂内部启动了"用户扩张计划"，从公司内部各部门抽调人手组成临时创意发想团队。2006年该计划的第二弹启动，过去从未参与过游戏开发的员工也被叫来为游戏出谋划策，他们能够从游戏开发者想不到的角度提出独特创意。比如《成人的DS表情训练》就是一个网络管理部门女性职员提出的创意，这是她在父母家中浴室里做脸部按摩时偶尔想到的点子。在临时创意团队中提出自己的想法后，游戏很快就进入实质性开发阶段。这款游戏的关键是能分析人类面部表情的"面部感应引擎"，向EAD反映了他


■NDSi 发售之前诞生的《成人的 DS 表情训练》。

们的需要之后，宫本茂立刻派出专门人才为其解决技术问题。

岩田聪所强调的公司内部合作也涵盖了硬件部门。宫本茂深入参与了 NDS 和 Wii 的开发，EAD 的一些关键人物也参与了主机系统功能的开发，比如脑白金的导演河本就参与了 Wii 的照片频道、新闻频道和天气预报频道的制作。任天堂的硬件与软件开发人员本来就是在同一座白色堡垒般的总部大楼里工作，互相合作十分方面。不过宫本茂表示直到岩田聪掌权并且推行了机构改革之后，深度的合作才成为可能。宫本茂带领的软件开发人员在主机研发初期阶段就参与到项目组中。

虽然都是硬件部门，掌机与家用机的开发团队极少交流，从横井军平时代开始，掌机与家用机事业部门之间的敌对关系就已经存在，但是这种现象也在改变。岩田聪说："掌机与家用机开发者很容易就变成互相敌对，但是过去几年他们已经不仅仅是在自己的领域进行设计。"其实从 SFC/GB 时代，任天堂就联合掌机与家用机部门推出了可以在 SFC 上玩 GB 游戏的 GB Player，后来的每一部掌机都可与家用机互动，这就是任天堂试图使两个部门改善关系的努力，岩田聪所做的是在根本的管理结构上实现部门间的通力协作。

2002 年，岩田聪刚刚接手年销售额 5500 亿日元，利润 1000 亿日元，有 3000 多名员工的任天堂，他做的第一件事是与员工们面对面地交谈。他和 40 多个部门主管进行了一对一的交谈，然后和他亲自率领的开发部中的 150 名普通员工进行一对一交谈。岩田聪不仅是任天堂百余年历史上首位外姓社长，而且是 2000 年刚刚从 HAL 空降到任天堂，比起那些大学毕业后就进入任天堂，工作了几十年的老干部，岩田聪无论是资历还是功劳都太浅，岩田聪首先要拉拢人心。宫本茂说："任天堂的历史上一直是最顶层的社长统治一切，这种趋势已经导致公司体制出现僵化。岩田聪带着旁观者的清晰认识而来，带来了新鲜空气，我感觉员工因为这样而变得更能理解管理层的政策。"

在山内溥时代，任天堂社内只有少数几人能够直接与社长对话。宫本茂说："这其实是因为山内先生的性格，并不是他故意高高在上不可一世。"但不管怎样，无论是在任天堂内部还是外部第三方，山内溥的铁腕统治在业内是众所周知。普通员工甚至很少能见到山内溥或者听到他讲话。山内溥每年只做一次公司内部演讲，每次都跟讲课一样古板生硬。而岩田聪时代截然不同。岩田聪会自己做演讲用的幻灯片，经常对开发者和整个公司做演讲，更经常与员工直接对话。

在日本企业中，42 岁就成为一家万亿级上市公司社长的才俊寥寥无几。岩田聪以其平易近人的作风很快获得员工的拥戴。与员工交谈时，他经常问他们各种问题，"大学读的什么专业?"、"为什么来任天堂?"、"参与了哪些游戏?"闲话家常一样的轻松对话氛围拉近了与员工之间的距离。

2006 年 9 月，任天堂官方网站上开始连载名为"社长问答"的系列访谈记录，内容是岩田聪主持、普通开发人员与部门主管接受采访的新作或新硬件开发花絮交谈记录，其中包含的信息量非常充实，这是在任何游戏公司的历史上都从未有过的尝试。目前为止，"社长问答"系列已经有 30 多篇，共一百多名员工露面，其中有宫本茂和青沼英二那样的名制作人，也有刚加入任天堂的新员工。在开始这一系列访谈时，岩田聪解释了进行员工访谈的理由："这只有在如今的任天堂体制下才能实现，作为社长，我要审批 Wii 开发的每个方面，所以我是客观地看待这个过程并向消费者说明的最理想人选。"该系列访谈的主要目的是向消费者传递开发者的想法，而仔细阅读这些对话记录不难发现，岩田聪与员工之间非常亲密，而且对每个员工的情况非常了解。

竹田玄洋说："任天堂的灵魂并未改变，但岩田聪接掌后，我们看到了更多的科学性。"宫本茂也认为，山内溥时代靠的是这位神奇老者"离奇的预测能力"，靠的是直觉与经验。而岩田聪会寻找实用的新元素，科学地分析，找出被经验所摈弃的亮点，建立了一个又一个的假说。岩田聪喜欢的不是市场数据，这些数据只能反映当前的情况，他需要的是能预测未来走向的数据。

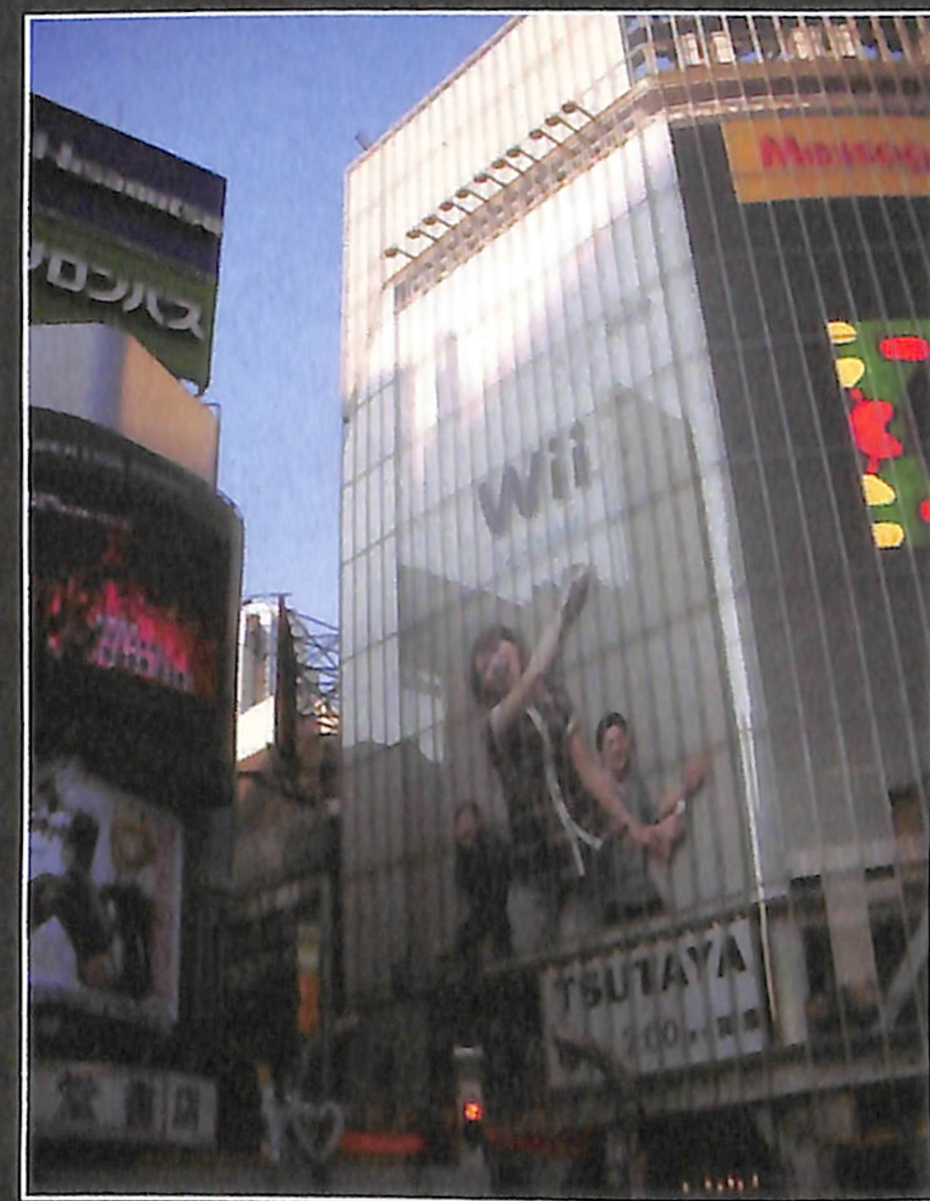
2003 年 10 月，任天堂推出了"任天堂俱乐部"网站。注册完全免费，购买任天堂的产品可以获得积分，通过该网站可以换购市面上买不到的任天堂产品。订购产品与填写客户调查表也可以赚积分，从中获得的调查结果对任天堂的战略制定意义重大。任天堂还委托外部市调机构进行客户调查，在 Wii 的菜单中还提供了用于用户调查的功能。亲自参与开发游戏、与员工进行一对一交谈、研究市调报告、接受媒体访问、进行战略制定……岩田聪可能是日本最忙碌的社长。

娱乐基本主义

将游戏打入主流社会并不是一句华丽的口号，除了制作更多适合不同人群的应用软件外，任天堂的商业活动也进入到与日常生活相关的各个领域。2008 年 5 月，任天堂宣布与麦当劳和筑波快线合作推出"Nintendo Spot"无线信息服务，在麦当劳的东京各分店和筑波快线从秋叶原到筑波的所有车站里设置 NDS 无线网络接入点，信号也覆盖到筑波快线的列车，NDS 用户可以免费接入互联网。

在筑波快线中提供的 NDS 内容服务让人怀疑任天堂是否真要挑战手机产业。用户可以通过 Jiji Press 收看新闻视频，通过"日本体育"可以收看体育比赛与新闻。此外还有天气预报、餐馆酒店信息等，以及日本电视台的综艺节目。这次与麦当劳和筑波快线的尝试性合作大获好评，任天堂很快将该服务更名为"任天堂地带"，开始向全日本推广。在美国，任天堂从 2007 年 7 月就开始在西雅图某棒球队的主场体育馆设置内容供应服务，试运作期结束后，从 2008 年 4 月开始全面开展。这是一项付费服务，支付 5 美元后，就可以用 NDS 接收实时传输的比赛录像，下屏幕还会显示各球员的资料数据，甚至还可以顺便用 NDS 来点个热狗或者饮料，服务人员会立刻把食物送到你的座位旁边。

NDS 已经是日本数量最庞大的单一无线网络携带终端，虽然日本的手机拥有量远远超过 NDS，但是手机的品牌、款式与规格众多，还没有哪一款单一规格的手机能有超过 NDS 的用户保有量。对内容供应商来说，手机市场太混乱，他们要为一种软件准备无数个版本以面向不同的手机型号，而这也对用户造成了混淆。NDS 的统一格式很受内容供应商的欢迎。所以媒体很早就以"任天堂挑战手机"、"任天堂进军内容供应领域"等为大标题进行大篇幅报道。





但岩田聪进入内容供应领域并非像索尼和微软那样想要称霸数字时代。两年前，岩田聪曾对日本记者说："很幸运我们已经卖掉2200多万台NDS，但是我最害怕的是这些NDS被藏进橱柜里。"任天堂开展NDS的内容提供业务，是为了让NDS用户产生物超所值的感受。所以任天堂推出了"很高兴拥有DS"计划。

从山内溥时代到岩田聪时代，"作一家纯粹的游戏公司"是任天堂不变的理念。他们所做的一切，都是为了让人们更好地享受NDS的乐趣。虽然在此过程中，任天堂无意地踩入了其他行业的地盘，但是岩田聪并没有借机进入其他行业的打算。脑白金和几个英语学习软件大热销时，任天堂本来可以在教育软件领域大展拳脚，后来同样可以借《Wii Sports》和《Wii Fit》打入健身市场，但任天堂只是点到即止，并无进一步的举措。反而是其他行业开始借NDS拓展自己的事业。比如2009年4月，NEC、松下和日立正式将《Wii Fit》作为员工健康服务计划的应用软件。在美国有不少酒店大量购进Wii作为健身装置。日本教育出版集团Benesse公司推出了NDS的教科书软件《高分学习指南DS》。NDS在日本的中小学校中被普遍应用，日本的教育、文化、体育及科教等相关政府部门数十家中小学校发放了NDS作为教具。这些社会现象促进了NDS的普及，而任天堂满足于此。岩田聪坚持着任天堂的"娱乐基本主义"，这是任天堂传承了一百多年的根本理念。

岩田聪说："只有集中于娱乐领域，才能显示任天堂的最强力量，才能用这么少的人打赢大战役。这是山内溥教我的。如果我们不能集中兵力，将永远无法与索尼和微软那样的巨人对抗。"

从任天堂京都上鸟羽区总部往西南方走10分钟的路程，会看到南八坂出租车公司的总部。它的母公司是八坂集团，其绿色三叶草的公司标志在京都一带经常可以看到。南八坂出租车公司有150名员工，共84辆出租车。该公司总部位于同一座褐色的四层写字楼里，在楼顶上可以看到一个不同的标志——一个菱形的公司标志，公司名是Daiya（钻石）出租车，这是南八坂公司刚创立时的名字。很少有人知道，Daiya出租车曾经是任天堂的分公司。

出租车、方便食品、影印机、爱情旅馆……在进入游戏业之前，只要是有潜力的新兴领域，任天堂都曾涉及或打算参入。当时还年轻有冲劲的山内溥以多样化的业务运作，差点将任天堂拖入万劫不复的深渊。直到Game&Watch大获成功，任天堂才走出破产危机。历经挫折之后，山内溥深刻反省，决定将游戏作为任天堂立足之本，再也不踏入其他陌生领土。

任天堂的理念就是专注于它最擅长的游戏领域，借助其他公司在其他领域的专业能力。任天堂的厉害之处，在于其创意之富足远非他人所能及，新鲜有趣的创意已经多到以任天堂的人力无法将其实现。以任天堂的财力，为何不广纳贤才？

在岩田聪成为任天堂社长之前，到2003年3月底，任天堂的员工总数为3073人。5年后的2008年3月，任天堂员工总数为3768人。营业额翻了好几番，员工数量却只增加了不到700人。任天堂喜欢保持庞大的现金储备，坚持其不借款的财政政策。到2008年12月，任天堂的现金储备已经超过1万亿日元。在岩田聪的任期里，任天堂只有过一起并购案——2007年4月，任天堂从NBGI手中收购了Monolith Soft，收购价格不过6.49亿日元。

从投资者的角度来说，保有1万亿日元的现金储备简直是暴殄天物的行为，将这笔资金用于投资或扩张规模，可使任天堂飞速发展。虽然股东们对任天堂的业绩都很满意，但是他们对其糟糕的资本利用效率非常不满。很多投资者开始向任天堂施压，要求将现金储备用于投资。但岩田聪仍然坚持任天堂的不扩张政策，他的理由是："主机产业靠的是市场动力，一旦失势，可能会伤及筋骨。这个领域里风险太高。任天堂开发的产品是前所未有的，谁也不能保证不会失败。一个大失败可能就会损失两三千亿日元。在一失足就可能破产的行业里，我们要留下后手。我们的对手一个是全世界最有钱的公司，一个是全世界最大的电子厂。老实说，直到现在，我还是觉得存的钱不够多。"

任天堂的一贯政策，是对市场进行保守估计。所以无论是主机产量还是财务报表，都是往低处估算，所以就总是出现供不应求以及打破财务预期的结果。由于现金储备雄厚，任天堂的股票分红相当慷慨。2007年任天堂将每股分红从过去的140日元一下子增加到1260日元，分红比率之高世所罕见。不过岩田聪也表示，任天堂不会永远地把钱存下去，如果现金储备达到1.5万亿或者2万亿日元，任天堂可能会进行一次大手笔的收购，但前提是不管如何收购和扩张，任天堂的企业文化不能变。"如果我们将员工数量增加十倍，我们将会失去自己的企业文化。"岩田聪说，任天堂的企业文化是一种无法言喻的公司特性，就像体内的DNA。员工融入了企业文化之后，很少会离开任天堂。而贸然进行收购，大批与任天堂企业文化不符的员工突然间进入任天堂，会导致企业文化变味。任天堂平均每个员工创造的利润远高于谷歌和高盛，而高盛的员工平均年薪达66万美元，任天堂却只有9.9万美元。任天堂的员工是猎头机构的热门猎头对象，但是跳槽的人寥寥无几，任天堂是游戏业界员工流动率最低的公司之一。



■任天堂与麦当劳的合作取得完美成功。

为了顾客的笑容

岩田聪在系井重里开设的新闻博客站“ほぼ日刊イトイ新闻”中曾谈到自己在1976年时用第一台电脑昼夜学习编程的故事。作家系井重里与任天堂渊源极深，当年在开发《Mother》时，岩田聪的HAL实验室曾帮忙编程，系井重里与岩田聪从此建立了友情，岩田聪当上任天堂社长后，也多次拜访系井重里。

岩田聪说，上中学时，同桌是一个很喜欢游戏的男孩，所以上课时他们总在偷偷地玩游戏。这位同桌很喜欢岩田聪自己做的游戏，他就是岩田聪的第一个客户。岩田聪说：“我认为人类这种生物本来不会爬树，当他知道爬树能引起人们的注意并且让他们开心时，才学会了爬树。所以中学时的那位同桌对我的人生产生了巨大的影响。”

岩田聪得到的启示是做出来的东西要让他人感到开心，而任天堂的企业使命就是让玩家开心。为了让玩家的脸上绽放笑容，任天堂每年都投入可观的研发费用。2007年任天堂的研发经费已经达到370亿日元，平摊到每个员工头上，相当于每个员工3500万日元，差不多是佳能公司的3倍。任天堂相信快乐的员工才能做出让消费者快乐的游戏，所以游戏开发者在任天堂工作的压力比其他游戏公司小得多。在任天堂开发游戏，不需要为项目预算发愁，没有开不完的会和演讲。岩田聪说：“就拿宫本茂来说，如果他要花一半的时间来操心预算，我想以他的年龄就不会有那样的创作精力了。”今年宫本茂已经58岁，还有两年就到退休的年龄，但是他看起来还是像个大孩子一样充满活力与想像力。

在这个世界上，有一家公司与任天堂秉承相同的理念，仔细对比他们近几年来的财务报表，会发现他们的收入与利润的变化曲线几乎完全重合。岩田聪本人就是一个苹果迷，用了好几年的MacBook，第一款iPod刚发售时他就买了一个，后来的每一个新型号他一个不缺，就连岩田聪所用的演讲软件也都和史蒂夫·乔布斯一模一样。岩田聪说，苹果与任天堂的不同之处在于，前者是高科技公司，后者是娱乐公司。岩田聪认为，电脑和手机都是人类不可或缺的产品，而游戏机不是必需品，当人们都用电脑和手机玩游戏时，任天堂将岌岌可危。所以岩田聪将苹果视为大敌——是一个比索尼和微软更具威胁性的敌人。

游戏不是生活必需品，而任天堂又不愿意超越游戏的老本行，为了让人们更加离不开任天堂的产品，需要将游戏机的功能融入到更为日常化的生活层面。2008年3月，任天堂在Wii上推出了“电视之友频道”。这个免费的电视节目指南服务能提供8天的电视节目时刻表，以3D的直观界面，让用户简单便捷地查找特定时间段的节目，以及节目的详情，其便利与丰富性远超过数字电视本身内置的节目指南功能。这么一来，Wii遥控器手柄真正变成了电视遥控器。任天堂将其设计简单游戏界面的能力用在了电视节目导航方面，也给电视机生产商和有线电视网络运营商很大的启示。岩田聪说：“人们不会容忍不方便的东西，他们也不需要容忍。他们不会看说明书，如果一件产品难以理解，那完全是生产者的过错。如果他们无法在五分钟之内搞明白一款游戏，他们就会觉得‘这是一款烂游戏’，那样就完蛋了。”

如果是生活必需品，无论多么复杂，人们



也会学着去用，但作为非必需品的游戏，必须将“容易理解”作为必要前提。除了“简单”，“耐用”也是任天堂产品的重要特征。在纽约洛克菲勒中心的任天堂世界总店，摆放着一部具有传奇色彩的Gameboy。这是一部外壳已经被烧焦的GB，被安放在玻璃展示盒中，多年来它一直在运行着《俄罗斯方块》的DEMO。在展示台旁边写着“海湾战争期间被损坏的Gameboy”——海湾战争期间，不少美国士兵把GB带到兵营，有一次兵营遭到轰炸，后来士兵们在整理现场时，发现了一部外壳被烧毁，却依然能够正常运行的GB。这部GB被业界传为佳话，证明了任天堂产品的耐用性。

产品结实耐用是任天堂一直以来坚持不懈的目标，2005年6月2日，Neil Mueller攀登到珠穆朗玛峰顶时，向新闻媒体发表了如下报道：“我带了一台NDS、一部笔记本电脑和一台MP3，但是只有NDS够皮实，一直撑到了最后。其他的都冻坏或摔坏了。”

关于任天堂产品的皮实，有很多脍炙人口的事例，在YouTube上也有许多用极限恶劣条件考验任天堂主机质量的视频。比如有一个点击率很高的PS2/Xbox/NGC考验视频，在经历了铁球砸落、铁锤敲击和从楼上摔下等重重考验，只有NGC仍然能正常运行。还有一段视频中，有人用绳子绑住NGC，然后开车拖了一路，结果还是能正常运行。

任天堂对自身产品质量的检测也非常严格，掌机在设计时就考虑到会从用户的手中或上衣口袋里滑落的情况，所以任天堂的标准是从1.5米的高处连摔十次水泥地而不坏。而NDS在质



■“Wii Jacket”是任天堂对用户负责的表现。


■海湾战争期间被烧焦而不坏的 Gameboy。

量测试时，每个样品都从高处摔落 100 次以上，然后选择最耐摔的设计方案。对于家用机，平常摔落到地上的可能性较小，不过任天堂考虑到主机放在客厅地板上时，有可能会被不小心踩到，所以设计标准是至少能承受 80 公斤的重压。其实无论是摔坏掌机还是踩坏家用机，都是玩家自己的疏忽，与厂商无关。但任天堂担心用户搞坏主机后会气得再也不买任天堂的产品，而万一发生意外，主机照样能用的话，他们的好感会大大提高，这样有利于提升任天堂的品牌形象。

2006 年 11 月 Wii 在美国发售后，网上出现了大量 Wii 遥控器手柄脱手飞出砸坏电视机的录像和照片，虽然主要原因是玩家自己的动作幅度太大以及没有按照说明套上腕绳，但这些意外事件还是引起了任天堂的高度重视。一个月后，任天堂向用户免费提供更粗更结实的腕绳，总计提供了 320 万根。为了进一步提高安全性，任天堂从 2007 年 10 月开始为遥控器手柄戴上了"外套"，塑胶制的 Wii Jacket 可以确保即使手柄砸到电视上也不会酿成"杯具"。这些造价不便宜的塑胶套也是免费提供，总共发布了 1500 多万个。岩田聪说，只有以任天堂的企业文化才会心甘情愿地为这种事情巨额买单，在公司内部进行讨论时，没人以"成本太高，没有必要"为由提出反对，岩田聪说："我们的使命是让顾客露出笑脸，即使有千万分之一的人不高兴，我们也会感到不安。"

还有一起小案例可以说明任天堂客服人员的细心与周到。日本兵库县有一位男子因为 NDS 上下屏之间的连接处断裂而联络了客服，客服人员告诉他"把 NDS 寄给我们，邮费由我们负责"，本来预计这一来一回至少要两个星期，而维修人员发现触摸屏也有问题，于是干脆给顾客寄了一部新的 NDS。而且顾客在旧 NDS 上贴的贴纸被小心翼翼地取下并贴回到新机子上，就连屏幕保护膜也被取下装在干净的塑料袋中一并寄回。

任天堂对用户的诚恳态度使其获得了全球玩家的信赖，买任天堂的产品就是买个安心。岩田聪自谦地说："因为我们是娱乐公司，做的是'无用'的产品，而不是'有用'的必需品，所以更应该消除产品中的负面问题，否则就没有未来。"任天堂诚心接受自己作为一家娱乐公司的宿命，如履薄冰地将其"无用的产品"做到最可靠耐用。这样的负责态度是从横井军平开始传承下来的宝贵品质。

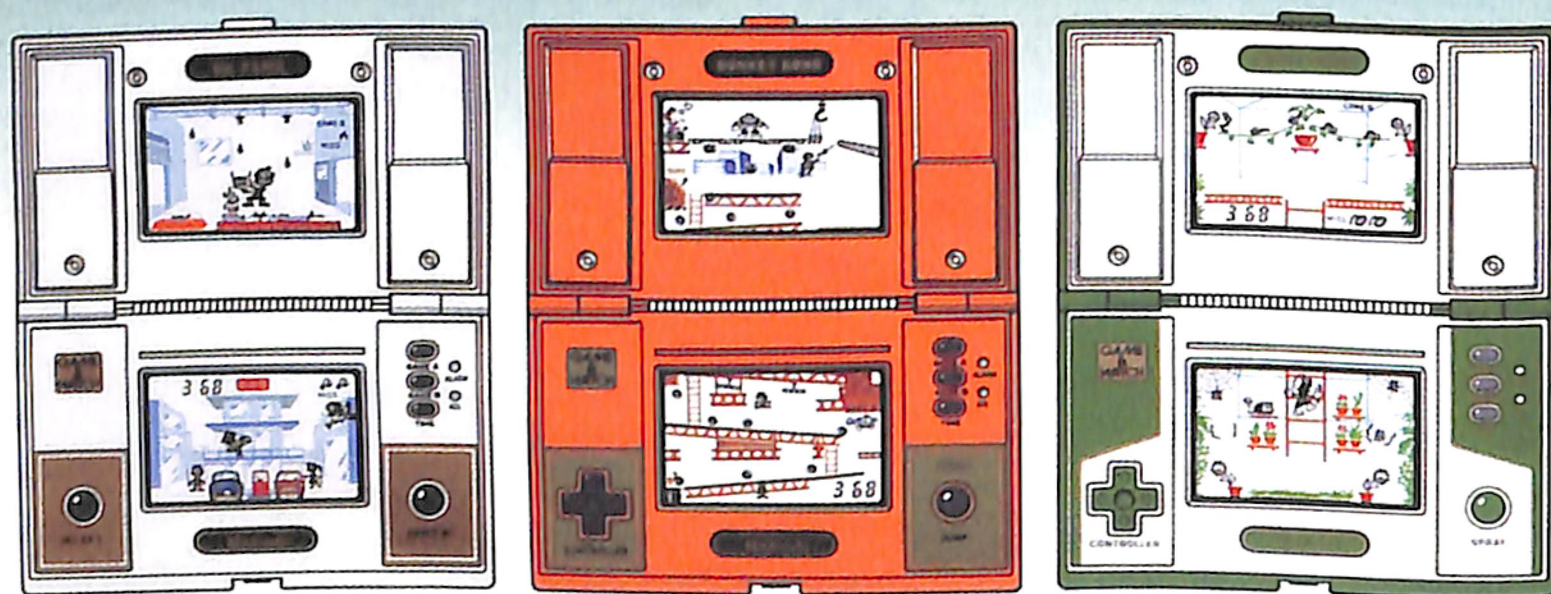
横井军平的 DNA

小房间里一个小孩发射着玩具枪，从枪管里发射出激光一样的射线，通过镜子的反射，击中了前方的一头玩具狮，狮子咆哮声大作，眼睛放出光芒……这是 1970 年在日本一些电视台播出的广告，在很多孩子心中留下深刻回忆。广告中宣传的是任天堂的最新玩具"光线枪 SP"。这款产品的售价是 4780 日元，在当时是相当昂贵的玩具。但是他成为任天堂最成功的产品之一，是那一年圣诞节的热门礼物。

这支光线枪的发明者是横井军平，任天堂研发部的首位部长，他负责开发当时任天堂的所有玩具。30 多年后，任天堂推出了 NDS 和 Wii，岩田聪说与这两部主机最相似的一款任天堂老产品就是横井军平的光线枪，因为他们都是使用了简单的技术制造出神奇的效果。"就是这类产品构成了任天堂的 DNA。"岩田聪说。

当时对于只见过发射塑料子弹的玩具枪的孩子们来说，任天堂的光线枪是高科技的电子产品，就像科幻电影里的激光枪一样。其实它的结构非常简单：枪管里藏着一个小灯泡，扣动扳机时，一个装了弹簧的快门就会打开，然后光线射出，目标的感应器探测到光线后，就会启动自身的机关。只有枪口对准了目标，光线才会射到感应器，而感应器只不过是一块太阳能电池板。本来这种电池板都是用来将光能转化为电能，但是横井军平注意到夏普销售人员给他的电池板对于微弱的光线都非常敏感，他突然想到可以将其作为目标感应器，于是接着就变成了他设计的新玩具。将普通的技术变成新奇的玩法——这就是任天堂制造惊喜的魔力。

1970 年代，电器商之间打起了一场"计算机战争"，计算器从办公室用品变成了个性化的大众用品，发展到了几乎人手一台的地步。这一切是从卡西欧在 1972 年推出的 Casio Mini 开始。它的大小只有当时其他计算器的




■横井军平

四分之一，而且售价只有12800日元，只有对手价格的三分之一。于是他取得了爆炸性的成功，10个月内销量就超过了100万套，最后销售了1000万套。Casio Mini促进了计算器售价低廉化和体积小型化的发展趋势。到了1983年，卡西欧已经能够设计出厚度只有0.8毫米、使用太阳能供电的超薄计算器，终结了计算器战争。

由于计算器市场的激烈竞争，使得相关零部件成本飞速下降。作为其中主要部件的LSI(大型积体电路)和液晶屏技术不断成熟。横井军平受之启发，产生了Game&Watch的设计构思。一日，山内溥准备去参加一个会议，但是当时司机不在。山内溥需要有人来开他的凯迪拉克，所以就找到了经常开进口车的横井军平。在路途中，横井军平借机对山内溥说，最近在电车上经常看到上班族无精打采的样子，要是有一个随时能玩的游戏机就好了。山内溥听后连连点头，于是横井军平详细介绍了Game&Watch的想法，顺利获得了山内溥的同意。由于当时零部件成本已经很低，Game&Watch的售价成功控制到5800日元，与那时的计算器价格相当。8年内，Game&Watch总共推出了70多种型号，总销量达到4800万套。任天堂因而偿清了之前欠下的巨额债务，并且用剩下的钱开发了FC。

Game&Watch的巨大成功是横井军平技术理念的最佳写照——“枯萎技术的水平思考”，这个原则被任天堂拥戴至今。将其他产品中使用的成熟而成本低廉的技术应用在不同的用途上，使之产生新奇乐趣，从光线枪到Wii，都透出这种“水平思考”的智慧。在Wii的身上没有任何尖端技术，遥控器手柄使用的CMOS感应器与相机和手机中使用的没有什么不同，感应条两端使用的只不过是不同的红外线LED，对任天堂来说，成本比技术先进性重要得多。

1965年，23岁的横井军平大学毕业后即加入任天堂。当时任天堂正在从传统日式花札时代进入到西式扑克牌时代，它是日本第一家推出塑料扑克牌的公司，并因而大获成功。1959年任天堂获得迪士尼授权，推出了迪士尼主题的扑克牌，同样获得前所未有的销量。1962年，任天堂成功在大阪证券交易所上市，通过股市上募集到的资金，任天堂开始进行业务多样化扩张。横井军平是任天堂招聘的第一个有电子技术背景的员工。电子工程学毕业的横井军平被任天堂分配的第一份工作是维护扑克生产设备，所以他有大把的空闲时间。横井军平是一个闲不住的人，闲暇时只能自己做一些小发明自娱自乐，其中一个发明被山内溥无意中撞见，结果被要求制作成商品销售——这就是横井军平为任天堂开发的第一款玩具“超级怪手”。这款貌不惊人的玩具竟然卖了100万个。一年后，横井军平又发明了一款“爱情测试器”，号称能测试男女朋友之间的“相性”，情侣只要手把手握住其两端，计数器上就会显示出结果。在讲述其游戏设计理念的著作《横井军平的游戏屋》中，横井军平回忆说：“有一次我用万用表测电阻，注意到有电流通过人体，于是就想到了爱情测试器的创意，心想搞不好可以用它来引诱女孩子握我的手……后来我真的用它握了很多女孩子的手，然后我想他肯定会大受欢迎。”

相貌俊朗不凡的横井军平年轻时是个花花公子，大学时经常到歌舞厅跳舞，他会玩音乐，经常驾驶进口名车，所以很讨女生喜欢。用“爱情测试器”为工具获得与女生牵手的机会，这样的创意只有横井军平那样的恋爱专家才能想到。其实所谓“爱情测试器”只不过是能测量流经某物体的电流值，生产成本极低，但横井军平为其赋予的噱头却使之身价倍增。而且“爱情测试”功能也不是毫无根据的，根据横井军平的理论，对彼此感情强烈的情侣，牵手时会比较兴奋而紧张，手心就比较容易出汗，这样就会降低电阻。如果他们在接吻时使用该装置，电流会经过他们的唾液，使得数值变得更高。

“爱情测试器”是横井军平为任天堂开发的第一款“电子产品”，他的电子工程知识终于有了施展的机会。之后大受鼓舞的横井军平开发了光线枪和Game&Watch等更受欢迎的产品。FC发售后，刚成立不久的任天堂第二开发部崛起，横井军平的第一开发部面临失宠的危险。FC采取的以软件盈利的模式产生的利润远远高于过去的任何硬件，所以横井军平也开始研发采用相同商业模式的掌机。Gameboy开发中途，曾经因为160×144解析度的液晶屏成本太高而一度中止。后来横井军平发现了西铁城公司开发的液晶小电视，发现使用直接在液晶屏背部蚀刻电路的新工艺可以大大降低成本，Gameboy的开发计划这才被重新恢复。如果无法将成本控制到低廉价位，任天堂宁可放弃一个前途大好的硬件计划。

1996年8月，54岁的横井军平选择了退休，一个月后他创办了玩具公司Koto。在退休后出版的《横井军平的游戏屋》中，横井军平说在任天堂待了那么多年，发现不再像过去那样可以自由发明，每一个新设计都要以盈利为前提，所以他希望退休后可以开发更多自己喜欢的东西。他说在开发Virtual Boy期间，曾经与医生深入探讨过，希望开发能用于进行物理治疗的游戏。可惜他的想法还没实现就因车祸身故。在某种意义上，脑白金和《Wii Fit》完成了横井军平在医疗健身游戏方面的遗愿。如果说任天堂真有存在所谓的DNA，可以毫不夸张地说，它的DNA遗传自横井军平。

任天堂的技术创新基因来自横井军平，而商业基因则是来自山内溥。一位熟识山内溥和横井军平的老员工说：“他们之间不是老板与员工的关系，更像是父亲与儿子的关系。”

山内溥的本能

京都圣护院附近的一座古色古香的大宅里，住着全日本最富裕的老者。穿过一条宽度不到一个车道的小路，向两边绵延开来的高墙里嵌着一道气派的大门。进门后会看到御花园般的宽敞庭院，一条透着皇气的步道直通往一座大宅，门外的牌匾上写着两个龙飞凤舞的汉字——大器！再往里是大宅的接待处，从那里看外面的庭院，视野广阔，其景致就像整个京都秋季风景的微缩版。

2007年冬季，这座大宅的主人出现在接待室里，他面带自信，阔步而来。他就是山内溥，任天堂的第三代掌门人。2002年5月将岩田聪指定为任天堂新一任社长后，山内溥便已退休，此后他就一直住在这座圣护院旁的大宅里。退休后山内溥就很少再参与任天堂的公司决策，不过但凡遇上大事，他还是会收到任


■山内溥

天堂发来的传真，对于任天堂的最高管理层，山内溥依然有着一言九鼎的影响力。可以说，退休后的山内溥仍然是任天堂的精神领袖。

岩田聪说："我经常和他（山内溥）通电话，每次他都能一针见血，就像他第二天就回来当社长也没有任何问题。"山内溥不像岩田聪那样热爱游戏，也不像宫本茂那样天生就是游戏制作人。在任天堂期间，他所做的决策都是基于商业角度。他很少接触游戏，即使是适合老年人的 NDS 他也几乎不碰。但是他对于哪种游戏好卖却比任何人都要清楚。2002 年退休时，他给继任者留下了双屏掌机的最后提案。山内溥对于业界趋势有着强烈的本能认识，他总能精确地预测游戏业未来的方向。

1980 年任天堂的销售收入不过 230 亿日元，运营利润 43 亿日元。Game&Watch、FC、GB 等相继推出后，到了 1992 年，任天堂销售收入增加到 6345 亿日元，运营利润 1592 亿日元。12 年内，山内溥将任天堂的销售规模提高了 27 倍，利润增加了 37 倍。遭到索尼的强力竞争后，1995 年任天堂销售收入降低到 3542 日元，利润 719 亿日元。不过紧接着就诞生了《口袋妖怪》，任天堂的营业额逐渐回升。山内溥退休那一年，销售收入为 5548 亿日元，利润为 1191 亿日元。

2002 年 5 月，74 岁的山内溥决定退休。他在退休演讲时说："如果上天能保证我永远健康，我可能永远不会退休。但这是不可能的，所以我总要选择一个退休时间。没有人让我退休，所以我只能自己做决定。"进入新千年后，山内溥开始告诉周围的人们他正在准备退休，不过在退休之前，他要物色一个最合适的继位人选。在任天堂内部，他居然没有找到最合适的继位者，但他发现了岩田聪，所以他把岩田聪召入任天堂，经过两年的考察，终于决定把任天堂交托给他。

岩田聪说，在他继任社长之前，山内溥已经深刻认识到业界正处于极度不健康的状态。游戏开发正在成为一种工业化大生产，一味地追求画面、续作将会把业界带入死胡同。1999 年 9 月与 Konami 联合召开的一个新闻发布会中，山内溥说："游戏软件迎来了一个转折点，如果我们继续追求这种大规模的软件开发，成本的攀升将使其成为一个无利可图的行业。"2000 年 9 月，在面向分析家的会议中，山内溥再爆惊人言论："按照现在的方向继续走下去，游戏产业必将崩坏。游戏产业的真正出路是开发出新类型的游戏。"

山内溥是一个伟大的指挥者与谋略家，但他缺乏岩田聪那样的行动力，无法自己带队将战略构思变成具体的游戏项目。他只会在任天堂内部有人提出项目方案时判断其是否可行。但即便是在任天堂，能完全打破传统，提出可靠新方案的人也寥寥无几。过去山内溥将横井军平视为其战略指引者，自从横井军平离去，N64 与 NGC 都功败垂成，GBA 也只不过是 GB 概念的改良版。任天堂需要一个像横井军平那样的硬件创新指引者，任天堂的管理风格必须要改，这可能才是山内溥决定退位的真实原因。

2002 年 5 月山内溥宣布传位给岩田聪时，《日本经济新闻》的社论中说："任天堂从单一领袖变为团体管理政策"，岩田聪担任社长，山内溥掌管软件，竹田玄洋掌管硬件，他们与另外三名高层一起组成了六人管理体制。一个掌管任天堂半个多世纪的领袖退下来之后会有什么后果？岩田聪说："首要问题是要保持其统一，避免拉帮结派，要将不同的意见凝聚起来。"

为何选择岩田聪？山内溥说，他的用人原则是倾向于"软件派"。山内溥认为，整个现代工业都可以划分为硬件派和软件派，汽车、钢铁、家电等物质实体都属于硬件，这些行业的发展根本是通过规模化生产不断提高效率、降低成本，生产出更多让人类生活更便利的产品。而服务、娱乐等行业属于软件，它们的存在也是为了让人们的生活更美好，但是它们只是生活的调味品而非必需品。游戏产业在本质上属于软件，虽然也存在游戏机这种硬件实体，但它是为了游戏这种软件而存在。

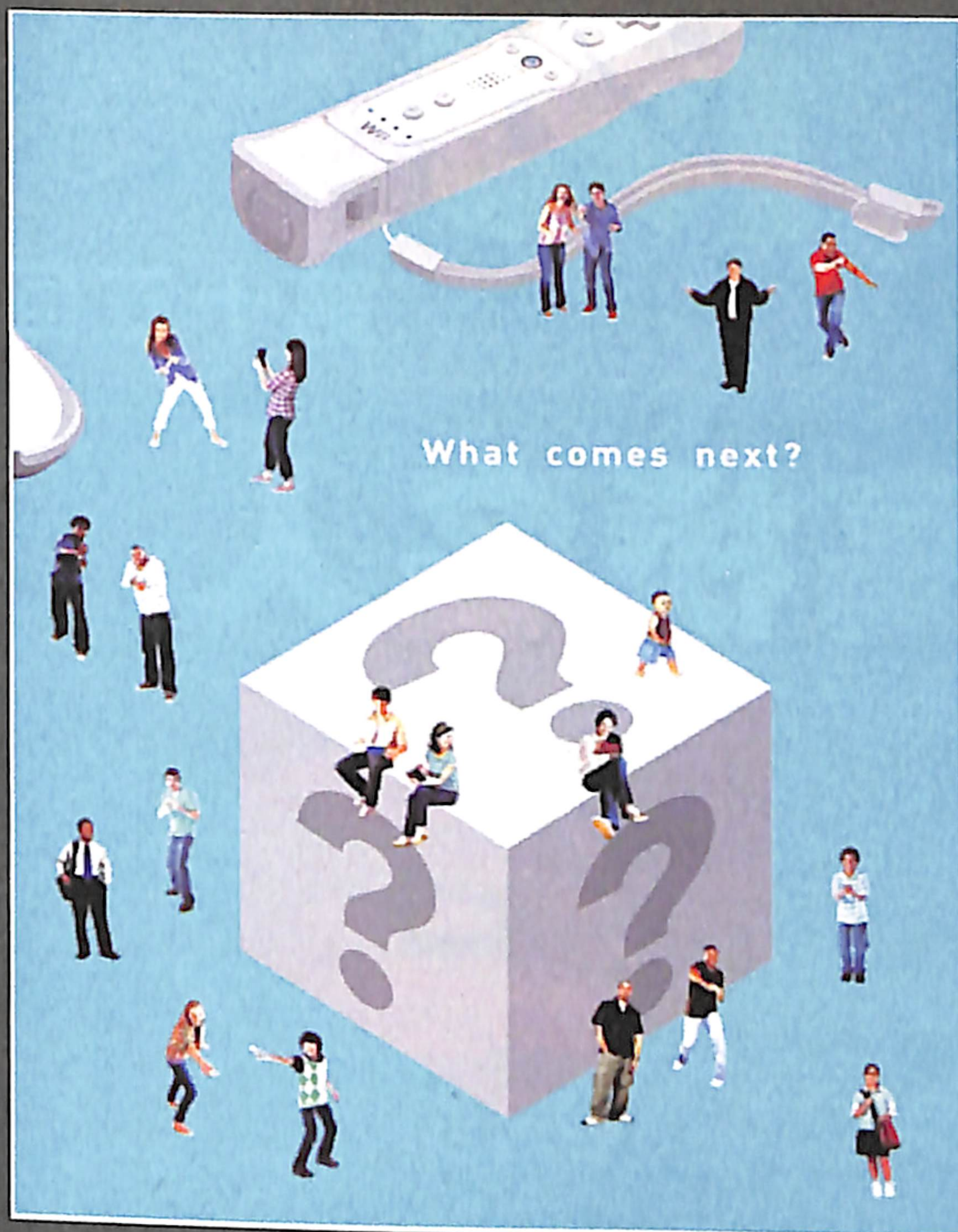

■生产花札时代的任天堂总部。

2008 年 10 月，岩田聪在公司战略说明会的问答阶段说："我们六人都是山内溥的学生，山内溥关心的是什么？他不能容忍制作与他人相同的玩具。所以不管你拿什么给他看，他都会问'这东西与别人的区别大不大？'要是跟他说'没什么区别，只是更好一些'，他将会勃然大怒。他非常清楚这种态度对于玩具公司来说是多么愚蠢。所以，异质已经深深融入到我们的 DNA。"


■任天堂生产的各式花札。

除了娱乐创新与"软件倾向"外，在任天堂公司文化中，其实十分信奉"运气"的重要性。正如"任天"之名的来由，做花札起家的任天堂至今仍然深信"谋事在人，成事在天"的道理。山内溥说，NDS 的那些新类型软件能够带来那么多的新用户，可以说是任天堂的幸运使然，"我们事先不可能想到会有这样的结果，没有人能那么聪明。"山内溥的箴言是"胜不骄，败不恼"，纵横商界数十年后，山内溥早已做到将胜负成败等闲视之。退休后的山内溥醉心于诗词歌赋，巨资修建了以高科技展示古诗词魅力的时雨殿，并且命宫本茂担任该殿的总设计师。此外山内溥也是日本最慷慨的善长仁翁之一，对医疗事业尤其热心，他曾在 2006 年捐赠 75 亿日元助京都大学附属医院修建抗癌中心，该医院于今年 5 月开张。

后脑白金时代



2009年1月，任天堂宣布下调财务预期的第二天，公司股价大跌到28300日元，此时任天堂的股价已经跌到一年前的一半。尽管收入预期在下调，但无论是营收还是利润，都达到了任天堂历史上的新高。2009年春季，任天堂推出了“Wii起居室”频道，这是任天堂与日本最大广告公司“电通”合作的一种视频服务，在Wii上重现家庭起居室里的情形，家人的Mii形象都可以聚集在那里参与各种活动。电通扮演了任天堂与广播公司和节目制作公司之间的中介角色，向Wii用户提供丰富的独家视频内容。

电通公司与任天堂的合作在日本广播电视行业引起强烈反响。在2008年，电通公司开始陷入空前的大萧条。据电通统计，2008年日本全国的广告支出为6.7万亿日元，同比降低了4.7%，这是该行业五年来的首次下跌。虽然互联网广告收入上升16.3%，达到了6983亿日元，但电视、报纸、杂志和电台这四大传统媒体已经连续四年收入下降。电通公司在迫切的寻找新的收入源。2008年末，Wii销量已经超过4500万台，其中80%是安放在客厅中，又有40%都接入了互联网。Wii用户中男女比例约1:1，年龄层分布也很广泛，呈现出与电视观众相似的分布特点。在互联网崛起而电视媒体衰落的趋势中，用户众多的Wii是电通重新将更多广告打入家庭客厅的希望。

视频点播服务“大家的剧院Wii”从2009年1月开通，用户可以从3000多集动画、特摄片、纪录片等节目中自由点播，画质达到依然是市场主流的DVD质量。任天堂将该服务提供的影视节目内容作为WiiWare的一部分，在其开通的一个月后，已经成为WiiWare 80多种软件中下载量最高的内容。

2008年卡拉OK节目供应巨头XING与Hudson合作，推出了Wii的卡拉OK游戏《JOYSOUND》，受到广泛好评，在日本的流行程度就像欧洲的《歌星》一样。这款游戏的光碟里自带了一些卡拉OK歌曲，而接入网络后，有3万多首歌曲可以下载，每个月有1000多首新歌添加。2009年春季，日本订餐网站“出前馆”在Wii上开通了在线点餐服务，该公司与日本的8500多家餐馆合作，每个月的订餐量超过50万。涉及日常生活各个方面的便利服务正在赶时髦般的进驻Wii，在索尼与微软雷声大雨点小地推行其网络计划时，日本的Wii网络服务已经枝繁叶茂。日本多家电视台都公开表示对Wii的强力竞争产生了危机感。

在Wii发售之前，岩田聪对竹田玄洋说，他希望Wii成为一部当用户打开电视时首先想到的主机，让Wii成为电视机的门户，他说：“竹田——这部机子会改变家庭与电视、游戏和互联网的关系。”这似乎与索尼和微软的目标没有什么不同，不过岩田聪说：“我从来没想过用Wii来统治客厅，我们只是希望它成为一部所有人都喜欢的机子。”任天堂与对手的区别在于：它希望通过联合其他合作伙伴提供最多样的内容满足最多的消费者，从而使每家每户都拥有Wii。而索尼与微软的目标是希望每家每户都拥有PS3或X360，然后以此为基础来兜售他们的其他内容。任天堂是游戏公司，所以它以多媒体为工具辅助自己游戏主业的发展。而索尼和微软是综合型企业，所以它们以游戏为工具发展自己的多媒体计划。

2009年2月，任天堂斥资128亿日元买下距离其总部不到200米处的一块地皮，面积达4万平方米。这块地皮将用来兴建任天堂的新研发大楼。任天堂是在2000年搬到目前的研发中心，之前一直是在京都开发园区进行软硬件产品的研发，至今在那个园区里还保留了一个任天堂的小研发部。过去分散的软硬件研发部门将会一起搬到研发新址，今后软硬件部门可以更好的进行合作。任天堂将会投入更多的资源制造更多的惊喜。

任天堂是否也会有创意枯竭的一天？山内溥说：“当我们全都江郎才尽，不知道该怎么做时，我们就该关门大吉了。如果到了这山穷水尽的地步，无论怎么转型都救不了我们。”在新财年的第一个财季，任天堂出现了5年来的首次赤字，岩田聪说，这与经济危机无关，也不是因为市场饱和，要怪只能怪缺乏《Wii Sports》那样的现象级超大作。去年下半年发售的重点大作如《Wii Fit Plus》、《Wii Sports 运动胜地》等都是对过去作品的改进，缺乏真正的概念创新，要是在山内溥时代，这种游戏可能会被骂得狗血淋头。这次小小的教训唤醒了岩田聪切莫留恋当前的成功，当一部主机的创意潜能即将被榨干，就要毫不犹豫地推出异质新主机，制作一批重新引起社会关注的新类型游戏。所以在分析家们普遍认为任天堂至少到2013年才会推出新主机时，任天堂突然公布了3DS，一个崭新的创新周期即将开始……



文 Aurorean 编 星夜 美编 anubis

游戏人物

第十三回

FC 时代英雄——高桥名人

姓名：高桥利幸
生日：1959 年 5 月 23 日
出生地：北海道札幌市
小学：札幌市立琴似小学校
中学：琴似中学校
大学：北海道自动车短期大学
喜欢的食物：麻辣料理，普通人绝对吃不下的超辣咖喱也完全没问题。
喜欢的动物：猫。可惜居住的公寓不允许养宠物，所以一直没养。
业余爱好：驾驶摩托车远游，现在的爱车是本田金翼 1800。



东京文京区的东京大学福武学习剧场里人头攒动，站在讲台上的是一个相貌平平、身材略微发福的光头中年男子，他受日本数字游戏学会之邀，为游戏创作者、电视导演和莘莘学子们发表公开讲座，其题为“名人眼中的 FC 热潮”。

在日本，没有人比他更适合这个演讲课题。他就是所有经历过 FC 时代的日本玩家都认识的“高桥名人”，只有他能以核心玩家代表兼业内人士的双重身分向人们讲述一个真实的 FC 时代。在那个时代里，最活跃的第三方游戏软件发行商当属 Hudson，虽然它的实力并不比同期的 Enix、Namco 等其他五大第三方强，但是没有哪个厂商比它更经常举办全国性的游戏比赛，以及与漫画杂志和电视节目合作。而在这些合作活动中，发挥中心作用的就是被称为“高桥名人”的高桥利幸。

电脑盲的奢侈品

1959 年 5 月 23 日，高桥利幸出生在北海道札幌市琴似地区。由于生性慵懒，在琴似当地的小学和中学期间学业荒废，对学校里的各种兴趣小组也是兴致寥寥。之后他进入北海道自动车短期大学，因为大学生活太无趣，只上了三个月就退学。由于学历太低，退学后的高桥利幸只能在超市里找了一份蔬菜水果专柜的销售员工作，这份工作一直做了四年。

进入游戏世界的契机出现在高桥利幸升迁为蔬果部主任之时，因为担任了进货与出货的工作，每天都要整理大量的票据，对电脑一窍不通的高桥利幸开始接触这种完全陌生的高科技装备，并在偶然的机会下到电脑店花了 27 万 8000 日元购买了一台夏普的 MZ-80B 电脑。没有想到，这么一来就像掉进了一个无底洞，他紧接着又花 29 万 8000 日元购买了一个在当时属于奢侈品的软驱，另外还花 4 万日元换了个大点的内存，外加一台 10 万日元的点阵打印机，总共耗资 70 万日元。当时高桥利幸开的一辆二手车价格不过 45 万日元，全部靠贷款买来的电脑差点让收入微薄的他因此破产。

“虽然买了一台比汽车还贵的电脑，但是却不知道怎么用，结果只能放在家里吃灰。”高桥利幸苦笑着说。每个月银行的信用卡账单寄到时，看着上面的欠款数额总是让他心痛不已，心想怎么也得让这台巨款买入的电脑发挥点作用。在债务的重压下，懒惰的高桥利幸开始勤快起来了。自学之路的第一步是记住了 30 个 BASIC 指令，随着学习的深入竟小有所成。在日本计算机专业人才极为匮乏的 1980 年代初期，半路出家的高桥利幸居然混了个文化中心计算机基础知识讲师的兼职工作。由于教的都是初学者，只要将自己刚刚掌握的知识悉数相传即可，操作指令五个十个的教，有学生问到：“老师，这里怎么做?”、“这个指令怎么用?”时，很多时候高桥利幸自己也不明白，不过他会狡猾地说：“这个问题下个星期再告诉诸位。”然后他会用整个星期的时间拼命学习和查找资料。就在这一边自学一边授业的过程中，高桥利幸的计算机知识小有所成。之后一个偶然的机会，他获得了 Hudson 公司的面试机会。那是 1982 年 8 月的事。

当时 Hudson 的主要业务之一是生产销售夏普 MZ-80 系列电脑所用的“Hu-BASIC”操作系统，熟悉该系统的专业人才不多，对此研究颇为深入的高桥利幸才能侥幸被录取。高桥利幸进入 Hudson 的一年后，任天堂推出了 FC。当时，Hudson 在札幌经营着一家 CQ Hudson 商店，销售的是面向业余爱好者的无线电机器，但是在销售收入中，有 80% 左右是来自电脑游戏软件。到 1983 年 5 月左右，Hudson 每个月推出的新软件数量多达 20 款，到秋叶原的随便哪一家电脑店一逛，就会知道 Hudson 的软件已经处于严重饱和状态。当时日本的个人电脑市场相当混乱，尚未形成统一的硬件标准，软件与硬件大多为一一对应，与其他牌子的电脑无法兼容，这严重制约了 Hudson 的软件销路。

1983 年 4 月东京迪士尼开张，Hudson 组织全社职员游览迪士尼，回来后大家灵感突发，创作了一款名为《迪士尼乐园》的软件。与当时欧美流行的文字冒险游戏一样，这是一款用英语输入指令前进的冒险游戏。借着当时迪士尼的热潮，这款游戏成为 Hudson 开业以来最畅销的软件，销量达到了 5 万套，在此之前 Hudson 的最高销售记录也不过一万套左右。总结这一次的成功经验，Hudson 社长认为在激烈的竞争中，唯有开发出专业而特殊的游戏才能脱颖而出，Hudson 的软件开发机制逐渐发生转变。

FC发售的两三个月后，任天堂委托其主要生产合作伙伴夏普公司开发FC专用BASIC主机（相当于后来风靡中国的学习机）。当时因为Hudson为夏普开发了X1用的操作系统，因而经由夏普获得了为FC开发BASIC系统的机会。那是1983年9月左右，Hudson副社长买来一台FC，与高桥利幸探讨是否该为FC开发一些游戏。当时已经在FC上推出的《大力水手》、《马里奥兄弟》等游戏都有30万左右的销量，低廉的成本使FC的装机量迅速扩大。而个人电脑价格动辄20万日元，最便宜的PC-6001也要8万日元左右，FC的售价只要1万4800日元，做出来的画面却比电脑游戏还要精美。最重要的是，30万套这个天文数字对Hudson有着难以拒绝的诱惑力，而且随着用户基数的逐渐增加，软件销量预计还会继续提高。

1983年12月，日本软件行业举办了面向各软件公司社长的忘年会，高桥利幸也跟着Hudson社长出席。那时同行们才知道Hudson加入了FC的软件阵营，但以高科技行业自诩的他们都对FC这种“玩具产品”十分不屑，对Hudson改做“玩具”大惑不解。


■Hudson总部所在的Midtown Tower。



■夏普的MZ系列电脑。

高桥名人异闻录

在高桥名人最红的时期，和合一庆创作了一部以他为主角的漫画，在《月刊COROCORO COMIC》上连载，围绕他的家人、兄弟、母校等的故事，其中包括小学里发生的UFO事件、为了不死鸟之血与恶党对决、在北海道追捕幽灵等故事，虽然都是杜撰的故事，当时很多小孩子都信以为真。在该漫画连载同期，同一本杂志上还有另外一部漫画《热血！FAMICOM少年团》也同时连载，其中描绘的是高桥利幸的真实故事。

高桥名人诞生！

1984年7月，Hudson一前一后地推出了《爱的小屋（Nuts & Milk）》和《挖金子（Lode Runner）》。当时任天堂对于加盟第三方提出的条件非常苛刻，虽然Hudson是最早加盟FC的第三方，仍然要先交纳巨额的权利金，任天堂才会在工厂中生产其游戏卡带。交纳的费用中包含卡带的制造成本和权利金，这样任天堂就能稳赚不赔，所有风险都转嫁给了第三方。一直以来都是靠个人融资进行公司运作的Hudson社长没有那么多的资金，只能从北海道拓殖银行那里以高额利息筹借了相当于30万套游戏权利金的巨款，如果游戏销量不佳，等待Hudson的将会是破产的命运。当然Hudson的这笔巨款也不是白交的，任天堂方面为其提供了自己的发行渠道——即业务网络遍及全日本的“初心会”。高桥利幸与初心会负责营业的专务一起跑遍了全国，当时几乎所有加盟初心会的批发商都会问他同一个问题：“不是任天堂的游戏也能卖吗？”那时“第三方”这个词在游戏业界还不存在，高桥利幸感觉自己正在创造历史。

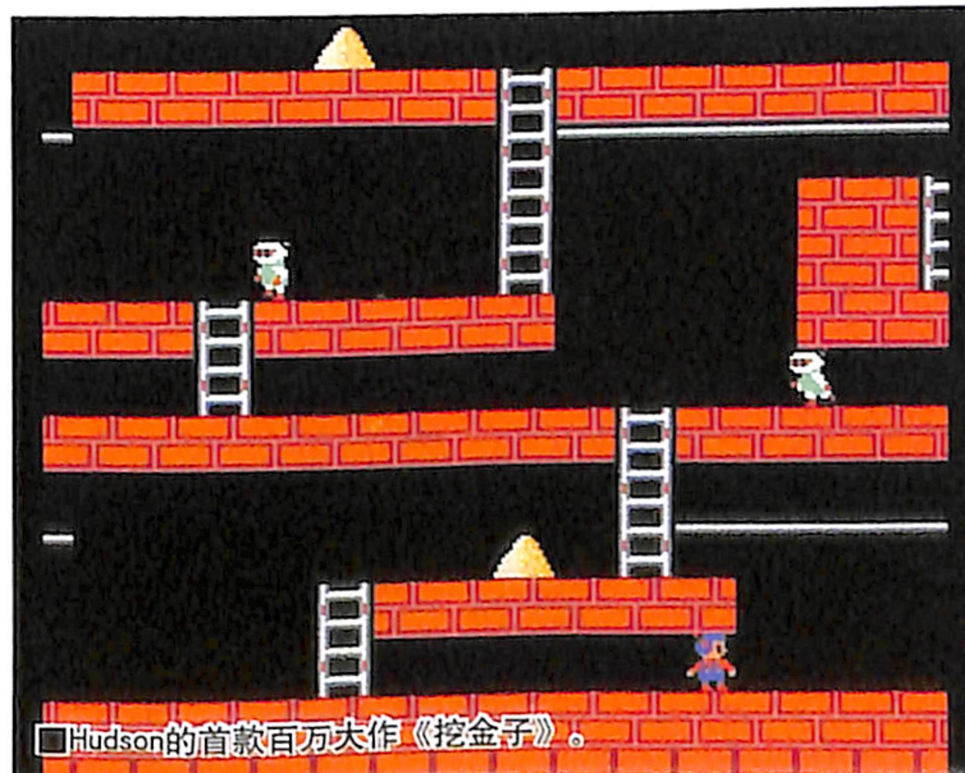
《挖金子》发售后多次追加生产，销量超过100万套。后来Hudson总共发售了36款FC游戏，其中4款销量超过百万。Hudson的最后一款FC游戏是《高桥名人的冒险岛4》，当时SFC已经发售3年，因此该作的发货量很小，后来成为收藏家们的珍品。

1985～1986年是FC大高潮的时期，Hudson因为最早加盟，因而最早积累了雄厚的资本。在这样的热潮中，Hudson能够动用充裕的资金进行深入的跨媒体合作。首先是在与杂志社的合作方面，Hudson频出大手笔。从1984年7月发售的《爱的小屋》开始，Hudson就和小学馆的《COROCORO COMIC》杂志合作，两家公司都在护国寺附近，而且《COROCORO COMIC》的读者层与当时小学生为主的FC玩家群吻合，所以这本影响力可观的漫画杂志成为Hudson的主要宣传渠道。当时Hudson的宣传部役员大里幸夫将与《COROCORO COMIC》打交道的工作交给了高桥利幸，在长达一年的时间里，高桥利幸每周5天的工作日都要往小学馆跑。《COROCORO COMIC》有一个以游戏高手为题材的漫画《电子神童》刚好连载完毕，正在寻找新题材。《FAMICOM ROCKEY》就诞生于此时。这部漫画每一话的故事都是以空想的游戏秘技为线索，不少游戏都借此机会往里面插软广告。其中有一话就是围绕Hudson的《海湾突击战》（Bungeling Bay），讲述的是能使游戏中浮现神秘大陆的秘技。其实因为容量不足并没有这个神秘大陆的存在，不过还是有许多读者信以为真，在游戏中埋头钻研。

通过与小学馆的合作，高桥利幸总结出一条游戏宣传的黄金法则，即“将秘密遮住一半”。故作神秘地透露出一些秘密，引起孩子们的注意，然后让他们自己去发现，从中找到发现的乐趣。在互联网还没有诞生的时代里，游戏中的秘密对小玩家来说就像宝藏一样诱人，能发现隐藏要素的高手会被周围的孩子当作英雄一样崇拜。《口袋妖怪》之父田尻智未成名之前就是靠制作非官方攻略创业，诸如《铁板阵》、《多鲁亚加之塔》等热门游戏的攻略可以卖到1000日元以上，而且一书难求。高桥利幸也发现了其中的商机，由他主持编撰的《FAMILY BASIC解惑书》热销12万本，



■Hudson的FC处女作《爱的小屋》。


■Hudson的首款百万大作《挖金子》。

那时还是FC热力尚未发挥的1984年。1985年后，出版业虽然都知道了FC，但是并不知道FC对于出版业也蕴含着一个诱人的市场。《COROCORO COMIC》最早意识到游戏对于其读者的吸引力。1985年4月《挖金子冠军》(Champion Lode Runner)发售，很多玩家都抱怨游戏难度太高。高桥利幸与《COROCORO COMIC》的编辑讨论之后，决定合办一个向小玩家们传授游戏经验的特别活动。没想到这次突发奇想的活动让高桥利幸成为了社会名人。

这次活动在东京银座的松坂屋举行，大约有1000多个孩子到场。进行游戏操作演示的是高桥利幸本人，当时他还不是"名人"，现场的看板上写着："Hudson的高桥利幸先生莅临演示《挖金子冠军》"。高桥利幸神乎其技的游戏操作把台下1000多个小观众看得是目瞪口呆，一个多小时后活动散场，仍然有两三百人不愿离去，他们眼中闪烁着敬畏的光芒，纷纷围到高桥利幸身旁："你是怎么打的?"、"可以教教我吗?"、"给我签个名吧！"高桥利幸事先并未想过会演变成需要签名的结果，刚开始都是老老实实的签上"高桥利幸"，签累了之后改成英文字母的"Toshiyuki Takahashi"，签了50人之后，又简化为"T.Takahashi"——"高桥名人"就此诞生了！



▲每一次高桥名人参加的比赛活动都是人山人海。

高桥名人异闻录

1986～1987年间，孩子们之间流传着"高桥名人被警察逮捕"之类都市传说，据说是因为在连射速度方面存在作弊行为，以及在公共场合撒谎等罪名。其实传闻的起因是高桥名人的亲弟弟是北海道的警官，所以受警视厅的委托，他到警察署当了一日署长，借其名声宣传警察署。不料，这消息传开后，变成了"高桥名人被带到了警察署"，然后演变成"高桥名人被逮捕"，后来竟然传遍了全日本。因为这则谣言，还衍生出了许多细节丰满、绘声绘色的谣言，比如"在手柄里装了机关，按一次就相当于按了4次"、"被抓住的原因是偷税"，后来高桥名人不再露面，都市传说也越传越离谱，有人说他是因为吃了禁药才实现了16连射，但是因为这样导致手部痉挛，后来被逮捕。更有甚者，有人说他"因为吃了那种禁药而死"。《月刊COROCORO COMIC》的"热血！FAMICOM少年团"将这些都市传说作为题材，还连载了几期相关故事，导致读者们更加信以为真。

FC名人现象



▲《COROCORO COMIC》是与高桥名人合作最频繁的媒体。

《挖金子冠军》现场演示活动大成功之后，Hudson乘胜追击。1985年7月21日～8月30日的暑假期间，Hudson举办了一场"全国游戏巡回赛"，围绕当时Hudson的主打游戏《STAR FORCE》。当时游戏厂商时常在游戏店头举办比赛，但是全国规模的比赛还是头一遭，所以这场比赛成为1985年暑假日本玩家们关注的头等大事。Hudson联合《COROCORO COMIC》杂志，从4月1日就开始为该活动预热，在全日本59个地区进行预赛。当时日本最大的零售商大荣公司为比赛提供了场所。高桥利幸负责的是比赛的南方赛场，而北方赛场的负责人是当时正在上大学的毛利名人。毛利名人加入Hudson的契机，是在1985年5月份东京平和岛的东京流通中心的一个展会上，毛利君拿着一本同人志来到Hudson展台，对着高桥利幸说："这是我写的书。"高桥随手翻阅，发现其中的游戏攻略写得极为深刻，当下盛情邀请毛利君到Hudson总部游玩他们的新作。第二周，毛利君在Hudson打出了《STAR FORCE》的惊人高分，高桥利幸便邀其暑假时到Hudson兼职。经历了Hudson的这次全国大会战，南北两位游戏"名人"在玩家中传为佳话，高桥名人与毛利名人成为Hudson的卧龙与凤雏。

1985年圣诞期间，Hudson举办的"圣诞FAMICOM节"又是一个轰动全国的盛会，各地好手摩拳擦掌，无论是参加人数还是所造成的社会现象都堪称空前。1986年，Hudson举办的活动场数是前一年的数倍。每个周末高桥利幸都要到各游戏店参加店头活动，一般每天要跑四五家店，算下来一年内参加的活动不下500场。到了1987年，活动数量又增加了一倍，此时高桥利幸不仅是全日本玩家都认识的面孔，其知名度已经超过了很多一线影视巨星。

1985年8月13日，高桥利幸即将结束Hudson全国大赛新泻站的活动之际，接到了公司打来的电话，让他马不停蹄地返回东京，第二天一大早6点就要到东京塔下与东京12频道（如今的TV东京）的编导们见面。邀请高桥做节目的是该频道清晨的"早上好工作室"栏目。高桥名人的特别节目播出后第二个星期，"早上好工作室"栏目导演飞奔到高桥利幸面前，手舞足蹈地报告了喜讯："您的节目播出后，收视率提高了1.5倍。"高桥还没来得及高兴，对方就向他长鞠一躬："今后每周也拜托了！"高桥勉为其难地答应，心中不免狂喜。当时任天堂为了避免ATARI SHOCK重演，对第三方每年发售的游戏数量有严格限制，目的是让开发商用更长的时间制作更优质的游戏。普通第三方每年只允许发行3款FC游戏，但Hudson等六大第三方享有特权，每年可以发行5款游戏，这就意味着每隔两三个月就有一款新作发售。更高的新作推出频率意味着宣传部门也更加忙碌，而电视台是最适合进行广告短期集中投放的媒体。在电视台中的高出镜率是高桥利幸能成为全国名人的主要原因。

那时的高桥名人还是有头发的，虽然随着年龄的增长，头发的数量不断减少，但在他的脑壳里，藏着许多能化腐朽为神奇的宣传创意。《挖金子》发售后，Hudson发现游戏中存在几个相当严重的BUG，因为担心砸了自家招牌，以及遭到任天堂的问责，Hudson社长曾考虑过将游戏全部召回，但此举将会让欠下巨债的Hudson破产。高桥利幸带着沉重的心情到《COROCORO COMIC》编辑部，和编辑讨论后，想出了"将里之技向大家披露"的点子。这就是日本最早出现的"里技"概念。结果，能完全破坏游戏平衡性的BUG变成了玩家们人见人爱的"里技"，不但没有影响Hudson的名声和游戏销量，反而因其话题性而提高了销量。从此其他厂商也纷纷将游戏里的BUG称为"里技"。

东京12频道的"早上好工作室"栏目就是高桥用来宣传"里技"的舞台。因为一款游戏的宣传周期有两个月，也就是说高桥利幸要参加8次节目。最初他以"里技"不够多为由，为了保证节目的质量，坚决隔周播出一次。从1985年10月开始



■FC经典名作《高桥名人的冒险岛》。

播出两期后，因为收视率上升得太厉害，电视台请求他“无论如何也要每周播一次”。所以从 11 月开始，高桥利幸的里技节目改为每周一次。为充实节目内容，电视台开始接受孩子们的里技投稿。最初节目的播出时间是上午 7 点 45 分。没想到节目播出后不久，电视台接到了许多家长和老师愤怒的投诉电话——原来孩子们太喜欢高桥利幸的里技节目，每次都要看完才肯上学，结果中小学校的迟到现象严重了许多。因此高桥利幸的节目不得不提前到 7 点 15 分播出。

高桥名人戴帽子的经典形象也是定型于这档电视节目。当初 Hudson 的公司地址是位于菊町，后来虽然搬到了市谷，高桥利幸仍然住在菊町一座月租金 4.5 万日元的简陋公寓里。当时没有手机，高桥的公寓里也没有电话。有一日，高桥利幸起床时已是上午 7 点，他大喊一声糟糕，立刻跨上摩托车直奔东京塔。当他赶到时，节目已经开播，节目主持人先帮他顶了一阵。高桥停下摩托车，取下头盔时，才发现昨夜睡得太死，头发已形成了爆炸式发型。这时他灵机一动，从旁边广告人员那里借来一顶帽子，首次以戴帽子的形象上节目。不料这次节目出乎意料地受欢迎，从此高桥利幸每次上节目必戴一顶鸭舌帽，帽子成为他形象中的标志性元素。

高桥名人异闻录

2006 年 9 月 6 日上午，东京银座数寄屋桥附近，TV 东京对于秋筱宫妃纪子产子一事进行了随机街头采访，当时正前往 Hudson 上班的高桥利幸被当作路人甲进行了采访。当时记者并没有认出来此人就是 20 年前红透半边天的高桥名人，在节目剪辑时，电视台的工作人员们也都没注意到。结果这段采访录像在 TV 东京的两个新闻节目中播出，成为 2ch 论坛和各种博客的爆炸性话题，视频片段在网上风传。因为当时高桥利幸正准备前往大阪进行贸易谈判，所以罕见地穿上了正装，与平常玩家看到的便装形象截然不同。事后高桥本人在博客上确认了接受采访的是他本人，而不是“长得相像的人”。后来 Hudson 受到了众多媒体关于“接受采访的事进行采访”的请求，“东京体育”还对此事件进行了报道。

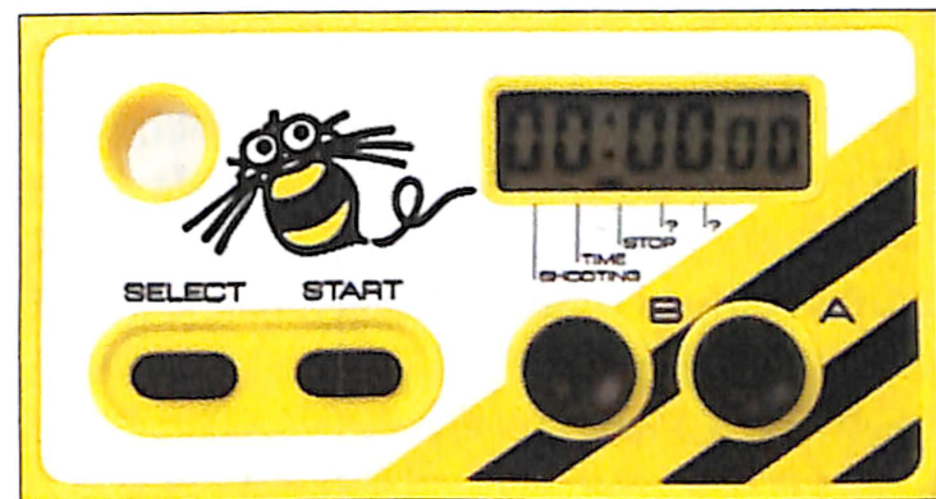
神奇的 16 连射

在历史上，将游戏视为洪水猛兽并非中国独有的现象，美国和日本都曾有过全社会范围对游戏的强烈抵制。以《太空侵略者》为代表的街机掀起了日本的第一轮游戏热潮之后，日本的大小街机厅在很长一段时间内被视为不良少年的集中地，往往是烟雾缭绕、鱼龙混杂。在街机热中也赚得盘满钵满的任天堂，从《大金刚》开始，就在倡导积极健康的游戏形象。FC 发售后，增强对父母的亲和力也是任天堂努力的目标。为塑造游戏的健康形象，高桥利幸提出了著名的“游戏一天一小时”。

这一句在日本游戏业界无人不知的口号起源于 1985 年 7 月 26 日的一次游戏活动。在举办活动的大荣零售集团香椎店，最初打出的口号其实是“游戏不是一天一小时”。高桥利幸看到这个口号的瞬间，突然想到这次活动中来到会场的父母数量不少，之前在大荣鹿儿岛店等其他地方举办的活动中，父母所占比例一般不到一成，但这次活动却有大批父母陪着子女前来。高桥利幸担心家长们看到这样的口号后，会认为“游戏诱人不务正业”，于是把口号改成了“游戏一天一小时”。

大荣香椎店位于福冈县，当时有不少批发商和小卖店长到那里进货。“游戏一天一小时”的口号引起了他们的注意，“某游戏制作公司著名职员劝大家别玩游戏”的消息开始不胫而走，当天就传到了 Hudson 老板的耳中。第二天，Hudson 就召开了干事会，众人对高桥轮番批判。不过当天晚上高桥回到宾馆时接到了社长的电话。原来社长对高桥的倡导非常欣赏，认为这种积极的宣传口号不仅有利于让社会更接受游戏，更能提升 Hudson 的形象。最后社长说：“既然是你做的标语，我们全体就都要用这个标语。”不久“游戏一天一小时”变成了 Hudson 的企业口号，印在每个员工的名片背面，以及每一款 Hudson 游戏的说明书里。Hudson 还印制了一批特制名片，每次活动时向孩子们分发。当时孩子们之间很流行交换名片，每次活动都有小朋友嚷嚷着要 Hudson 发名片，“一日一小时”的名片印好后，凡是参加活动的职员都要随身携带一大堆。而且 Hudson 社长为了消除职员与玩家的距离感，要求在名片中不印头衔。

当时电脑游戏界因为色情游戏泛滥，已经在社会中引起反感。虽然日本对色情业的管制较为宽松，但是电脑游戏方面因为缺乏管制，出现很多打破底线的过激内容，日本国会其实已经在酝酿封杀游戏的法案。1986 年 dB-SOFT 发售了一款以强奸为主题的色情游戏《177》（注：日本法律第 177 条是强奸罪），该作引起了恶劣的社会反响，当年 10 月 21 日，日本众议院第 107 回国会决算委员会中，草川昭三将《177》点名为有害软件进行封杀。日本国会开始进行立法限制游戏产业的商议，这与几年前美国因含色情内容的雅达利游戏《卡特的复仇》而开始围攻游戏业的情形非常相似。包括 Square 在内的很多著名游戏厂商都有过开发色情电脑游戏的粉红历史，Hudson 的底子就干净许多，在其开发电脑游戏时代时就比较“正经”。Hudson 没有“人杀人”的游戏。当初在设计《高桥名人的冒险岛》封面时，本来画的是大反派劫走大胸泳装女性的画面，Hudson 社长看到后严令修改，当时所有人都说：“这个应该不要紧吧！”但 Hudson 社长以不容置疑的权威语气说：“绝对不行！”Hudson 对健康游戏的持续宣传消除了家长们的担忧，FC 游戏不仅没有受到政府管制，还被作为有益产品加以支持和宣传。



▲能测量连射速度的“连射手表”，据高桥利幸说，有人达到了最高秒间48连射的记录（可能是使用了一些投机取巧的方法）。

“健康”主题也融入到高桥利幸的活动主持风格中。1986 年之后，高桥利幸在每次主持活动之余，有 15 分钟的自由时间，他会用这段时间引导孩子们做“健康体操”。通过小学馆方面的关系，Hudson 请来了躲避球专家东正树，为其指导设计了一套“FAMICOM 体操”。小学老师们都苦于难以让孩子们老老实实的做体操，但是那时的孩子们对于任何 FC 相关的东西都会两眼放光，当他们听说“做这种体操玩 FC 就会更厉害”时，大家都争先恐后地跟着做了。这套体操中还包括有指关节的锻炼，当时的孩子们都虔诚地相信高桥名人就是因为练习了这套体操才能实现 16 连射的奇迹。

所谓的“16 连射”是高桥利幸的成名战，也是他在孩子间被传为神话的原因。1985 年 9 月到 10 月份期间，《COROCORO COMIC》举办了《STAR FORCE》的比赛，其中一个比赛项目就是看谁的子弹发射速度更快——也就是比按键速度。一般的高手可以每秒按键 8 下，获得 5 万的分数奖励。而高桥利幸运指如飞，竟然一秒钟连按 16 键，把所有人看得当场目瞪口呆。后来在电影《游戏王 高桥名人 VS 毛利名人 激突！大决战》中，有毛利名人挑战高桥名人进行连射大战的比赛，电影拍完后进行了精确的测量。由于电影胶片拍摄时，每秒有 24 帧，所以剪辑人员拿来了 10 秒钟的片段，从这 240 帧里面计算连射数量，统计的结果是总



■当时Hudson的名片背部印上了高桥利幸“游戏一天一小时”的名言。


■高桥利幸现场演示“FAMICOM体操”。

共连射 174 下，平均下来是每秒 17.4 下。

高桥名人的“16 连射”成为日本的全国性话题，当时高桥利幸曾多次接受电视台邀请，进行他的连射绝技表演，在全日本带动了一场练习连射速度的流行风。高桥本人在继续苦练绝活的同时，在闲暇时间里自己用晶体管和 IC 芯片制作了一个 FC 手柄的连射开关。他的小发明被 Hudson 社长偶然发现，接着副社长也对这种连射手柄产生浓厚兴趣，然后又交给业务人员逐一体验。有职员一玩就上了瘾，把手柄偷偷带回了家里。不久大家经过讨论后一致得出结论：把连射手柄作为产品发售一定会大热销。首款带有连发功能的手柄“ジョイカードマーク 2”就这样上市了，后来总共销售了 220 多万个。

高桥利幸还发明了一款用来测试连射速度的手表。在生产《迷宫组曲》游戏卡带的时候，多出了不少的存储器，于是就有人问：“高桥先生，你说有什么办法把这些东西废物利用一下呢?”高桥利幸脑子一转，立刻就想到了一个绝妙的主意：他让工厂把多出来的零部件用来生产带有连射计数功能的手表，设计成黄色的 FC 手柄状。这款“连射手表”满足了玩家锻炼连射能力的愿望，果然大受欢迎。



超级英雄出现！

“高桥名人的奇趣乐园”是一个 30 分钟的节目，面向全日本播出，持续了一年多。从 1987 年 10 月开始，日本电视台也请到了高桥名人，播出了“DOKI DOKI DO”节目，同时在日本电视台播出的还有另一档以高桥名人为主题的动画片叫做《Bug 与 Honey》。高桥名人不仅形象深入人心，他的声音也传遍日本。TBS 的电台方面从 1986 年 7 月开始播出“全国孩子的电话相谈室”，向全国的小玩家们解答游戏中的疑难问题。高桥名人还上了电影银幕，《游戏王 高桥名人 VS 毛利名人 激突！大决战》于 1986 年夏季上映，内容是高桥与毛利的游戏决斗，其中就包括令孩子们尖叫的“连射大战”。电影中使用了一些夸张镜头，比如高桥名人一指敲爆西瓜，当时的小观众们都对此深信不疑。

高桥利幸将“高桥名人现象”的成因归功于三个关键时刻：其一是《COROCORO COMIC》的《挖金子冠军》演示活动，这是一切的根源，如果当时孩子们的反应不佳，就不会有后来全国巡回赛的想法，也不会有随之而来的社会现象。其二是大获成功的全国巡回赛。首届巡回赛举办时，Hudson 的资金仍然不是太充足，幸运的是它找到了财力雄厚的 TDK 公司作为赞助商，而且活动赞助一签就是三年。Hudson 原本没有足够的闲散资金用于购买活动所需的大型卡车，TDK 于 5 月中旬与 Hudson 签约后，首批赞助费到帐，Hudson 立刻用来购买了两辆活动大卡车。

第三个关键时刻是 1985 年 12 月 22 日的“圣诞 FAMICOM 节”。该活动于东京晴海国际贸易中心举办，共 4000 多人前来。媒体合作伙伴有 TV 东京和小学馆。第二天《东京新闻》足足用了两页跨页大版面报道了这场活动的盛况，文章中充满“超级英雄出现”、“孩子们的憧憬”等充满激情的描述。之后接连两日，《Friday》、《周刊文春》等最具影响力的主流杂志纷纷上门采访高桥利幸。如果说 1985 年 FC 的热潮还只是在儿童的世界中澎湃，那么从 1985 年圣诞之后，FC 的时代浪潮已经涌向日本的成人与主流社会。


東京新聞の記事

1985年12月22日に晴海で開催した「クリスマスFCフェスティバル」が翌日23日の東京新聞に掲載された。

今、子供たちのあこがれ

1秒間に16発の連射

天井知らずの高得点

スーパーヒーロー出現

ファミコン・高橋利幸名人

▲《东京新闻》将高桥名人称为“超级英雄”。

1985 年 9 月发售的《超级马里奥兄弟》是 FC 主流浪潮中的关键作品。不过该作刚发售时，其实市面上的反应并不是那么火爆。当时任天堂在宣传方面并不擅长，比起 Hudson 都大为不如。任天堂一般是在游戏即将发售时，才把 ROM 拿到杂志编辑部，对他们说：“请对这个游戏进行报道。”而《超级马里奥兄弟》干脆是等到游戏发售之后才把 ROM 拿到编辑部。由于没有充分的事先宣传，《超级马里奥兄弟》几乎是仅凭玩家之间的口耳相传而逐渐传成了社会现象。当时任天堂社长山内溥断言“不需要店头宣传”，任天堂的宣传特征是“如果有钱，就投到电视上”，所以任天堂的电视广告非常多。直到十几年后岩田聪继任社长，任天堂轻视店头宣传的传统才被改变。高桥利幸回忆说：“那时他们的想法是：在店头投入那么多钱，还不如多做一个电视广告。”



■Hudson推出了大量高桥名人相关产品。

在《勇者斗恶龙》诞生之前，FC 游戏市场占有率最高的是任天堂和 Hudson，任天堂对店头活动的轻视使 Hudson 的风头一时无俩。不过在 1986 年 1～3 月份期间，FC 突然在日本消失了！原因是各商店都开始脱销的同时，任天堂中止了出货。原来，在 1985 年 12 月之前，FC 已经在日本销售了 300 多万台，一些玩具店为了冲业绩、赚人气，进行了 FC 的低价大甩卖。山内溥社长对此现象大为光火，威胁零售商“如果低价甩卖就停止供货”，结果供货停了一个季度，没有折价销售行为的店家也遭到株连，急得直跳脚。

买不到 FC 的玩家们更加焦急。《超级马里奥兄弟》的口耳相传效应已经沸腾，春假时，孩子们到处嚷嚷着“FC 真有趣，真有趣！”，把没有 FC 的孩子羡慕得口水横流。看到 FC 全国断货，夏普趁机推出了内置 FC 游戏功能的电视机“FAMICOM 电视 C1”，其中 14 英寸型号售价 9.3 万日元，19 英寸售价 14.5 万日元。虽然价格昂贵，发售后没多久就全部脱销。“越得不到的东西越想要”，任天堂早就摸透了孩子们的这种心理，所以才敢放弃一个销售旺季来惩戒零售商。被这么一治，零售商都乖乖地听话了，夏季任天堂向零售商重新供货后，FC 也迎来了绝顶期。这一点从 Hudson 全国巡回大赛的参加人数也可以看得出来，1986 年的参加者突破了 7 万人。高桥利幸对那一年 7 月 20 日举办的札幌大会记忆很深。当日上午 9 点，他从彩排处通过札幌地下街前往比赛会场，途中看到一群孩子伤心地边走边哭。原来，当时会场外排了 2000 多人，而大会的限制人数为 700 人，这意味着几乎三分之二的人都无法参加。有一位母亲哭着对高桥说：“好不容易带着孩子从根室开车来到札幌，想不到……”

高桥名人异闻录

在 FC 时代的“名人热”期间，有不少“名人”都是高桥利幸的弟子。他开设了一个“高桥塾”，专门培训游戏高手，用于游戏宣传。第一期学生中诞生的名人是樱田名人和川田名人。在当时的这些名人中，如今混得最好的就是“桥本名人”——他就是现在的 Square Enix 副社长桥本真司。当时桥本只是 Bandai 的一个小社员，因为游戏玩得好，被 Bandai 包装成了“桥本名人”，他的形象特征是总戴着一副大眼镜。

高桥名人的忧郁



□以光头形象重出江湖的高桥名人。

在每年Hudson的全国巡回比赛活动中，都有一位自称“巡回赛小僧”的超级追星族。每年巡回赛结束后，他就开始打工存钱，到了第二年巡回赛开始时，他就跟着比赛的车队走遍全国，足迹遍布50多个地区。他乘坐的交通工具是电车，到了一个地方就住在当地朋友的家里，省去了宾馆费。此人的游戏实力相当了得，虽然在好手如云的东京大会讨不到什么便宜，但是在青森、秋田、鸟取等小地方都是罕逢敌手，于是就出现了多个地区比赛冠军均由“巡回赛小僧”夺得的结果。Hudson因此规定“在一个地区获得冠军的人不能参加另一个地区的比赛”。

“那是一个怎样的时代啊……”高桥利幸无比怀念地说。那时他最难过的是被公司下达了一大堆的“禁制令”。因为高桥名人已经是代表Hudson的公众人物，必须要维护健康积极的公众形象。所以公司首先规定他不许出入灯红酒绿的娱乐场所，而且就连顺道经过也不行。所以歌舞伎町那样的地方高桥利幸大老远地就要绕道而行，宣传部的人对他说：“万一被八卦杂志拍到与红灯区的招牌出现在一起的照片，真不知道会被怎么写，还有孩子们会怎么想？”最让高桥利幸苦恼的是，公司规定他不许骑摩托车，理由是“万一受伤了怎么办？”对于热爱摩托车的高桥利幸，这真是一种煎熬。高桥利幸惟一还能享受的成年人做的事情是到酒馆里喝酒。当时Hudson提倡的是“像玩一样的讨论环境”，从构思游戏创意，到商业上的重大决策，包括全国巡回赛等事宜，都是在酒桌上讨论出来。高桥利幸认为“会议室里的严肃气氛会让大家的大脑无法舒张”。

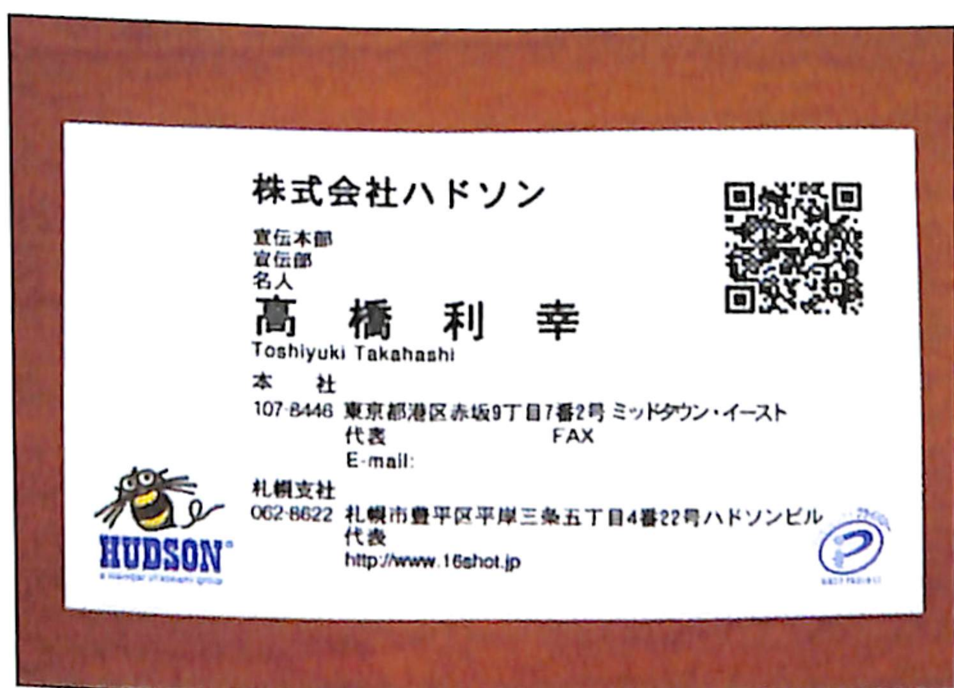
当时Hudson是上午9点上班，9点到10点期间是他全天惟一可以玩游戏休闲的时间，10点之后，就会有预约多时的大批记者前来拜访，一般是每30分钟接待一家媒体记者，从上午10点到下午4点一刻不停。采访完之后，要总结规划书，然后在下午6点之前赶到小学馆，除了《COROCORO COMIC》外，还有从《小学一年生》～《小学六年生》这六本杂志以及《Spirits》、《Sunday》等杂志等着他，结束时一般已经到深夜1点了。有时同行的合作伙伴会邀请他去喝几杯，一喝就到第二天上午7点，接着回到家冲个凉，又继续第二天的工作了。在那最忙碌的时期，高桥利幸每天只睡2个小时。这样的生活持续了3个月。好不容易得到了一个三天的假期，本来打算睡到第二天中午，然后去迪士尼乐园，接着再去看电影。当天晚上9点回到家后，往床上一躺就呼呼大睡，再次睁开眼睛时，是因为人有三急，当他跑到厕所里，顺便朝旁边的门缝往外一看，发现外面一片黑暗，看了一下时间，才知道已经是第二天晚上9点。对高桥来说好像只是刚刚闭上眼睛，其实已经过去了一天。高桥心想这下什么也干不了了，接着又爬到床上继续睡。这一睡，又到了第二天晚上9点。“第三天终于没睡到晚上9点了。”高桥笑着说，“那天下午6点就睡醒了！”

高桥利幸成名后，其他游戏公司纷纷效仿，都开始打造自己的“名人”。一时间，游戏业里“名人”云集，居然产生了40多个“名人”。在TGS的前身CSG（Consumer Software Group，家用软件团体）展会期间，各家公司展台上出现了数十位名人对垒的奇观。

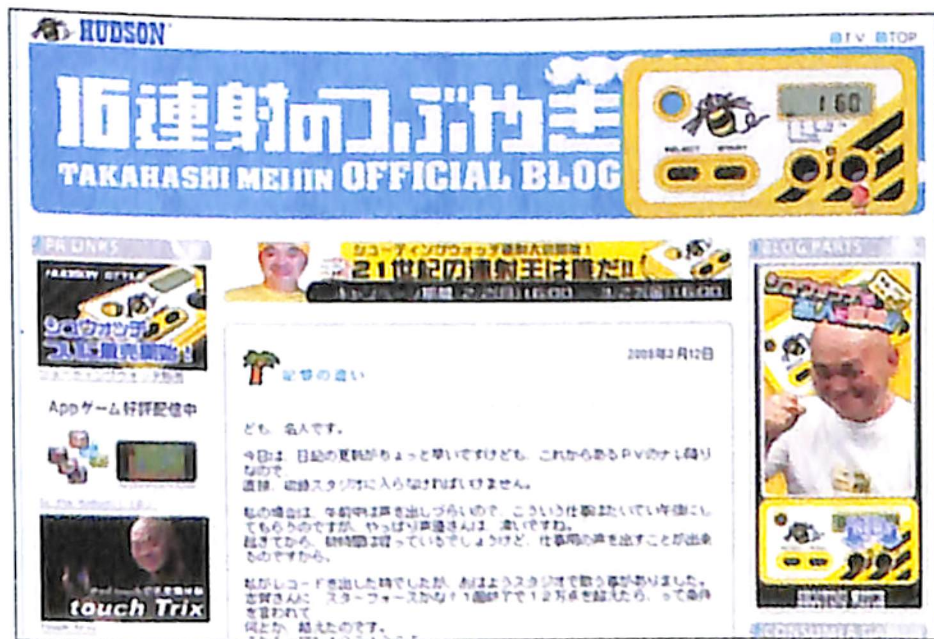
1987年后，急速崛起的Hudson信心膨胀，试图摆脱任天堂的铁腕控制，与NEC合作推出了自己的家用机PC-Engine，Hudson将自社命运完全押在该主机身上。由于高桥名人作为FC时代代言人的形象已经深入人心，因此无法将其用于宣传PC-Engine，从此他从台前退居幕后。之后十年，高桥利幸在公众视线中彻底失踪，关于“高桥名人英年早逝”的谣言在坊间的不断传播中被越来越多的人信以为真。

1998年夏季到2000年之际，高桥利幸在Hudson的全资子会社“未来蜂歌留多商会”担任部长，从事集换卡片的制作生产。后来他转到Hudson的大阪营业所工作，不久Hudson成为Konami集团的一员，取消了自身的发行部门，高桥利幸遂由大阪返回东京。2007年8月，他就任Hudson家用机游戏事业本部宣传部长，不过在Hudson内部一直是将他的职位名称作“名人”。Hudson与任天堂关系恢复后，高桥利幸也恢复了形象大使的身分。尤其是2003年因为FC诞生20周年的契机，日本掀起了FC怀旧热，高桥名人才得以高调复出。2003年12月24日，在深受日本玩家欢迎的电视节目“Game Center CX”中，高桥利幸以光头的全新形象首次回归电视媒体，当时的节目主持人有野晋哉调侃说，这样的形象变化是“从名人变成了仙人”。虽然此时高桥利幸的风头早已不及当年，但是仍然每年都在东京游戏展的Hudson展台作为演讲者出席，同时经常接受游戏杂志的采访，他的个人博客也很受欢迎。

现在高桥利幸仍然在Hudson进行游戏宣传的规划。按照Hudson的退休年龄规定，再过10年他就要退休了，他说其实现在就可以退休，享受一些悠然自得的生活，不过他还是习惯性地保持朝九晚五的生活。已年过五旬的高桥名人无法再像当年那样打出16连射，不过在2008年WiiWare的《Star Soldier R》纪念活动中，他仍然有平均每秒12.3连打的佳绩，很多风华正茂的年轻游戏高手都自叹弗如。虽然当年崇拜高桥名人的小玩家们都已长大成人，作为日本游戏史上最著名的游戏高手，高桥名人的传说将继续在业界流传。



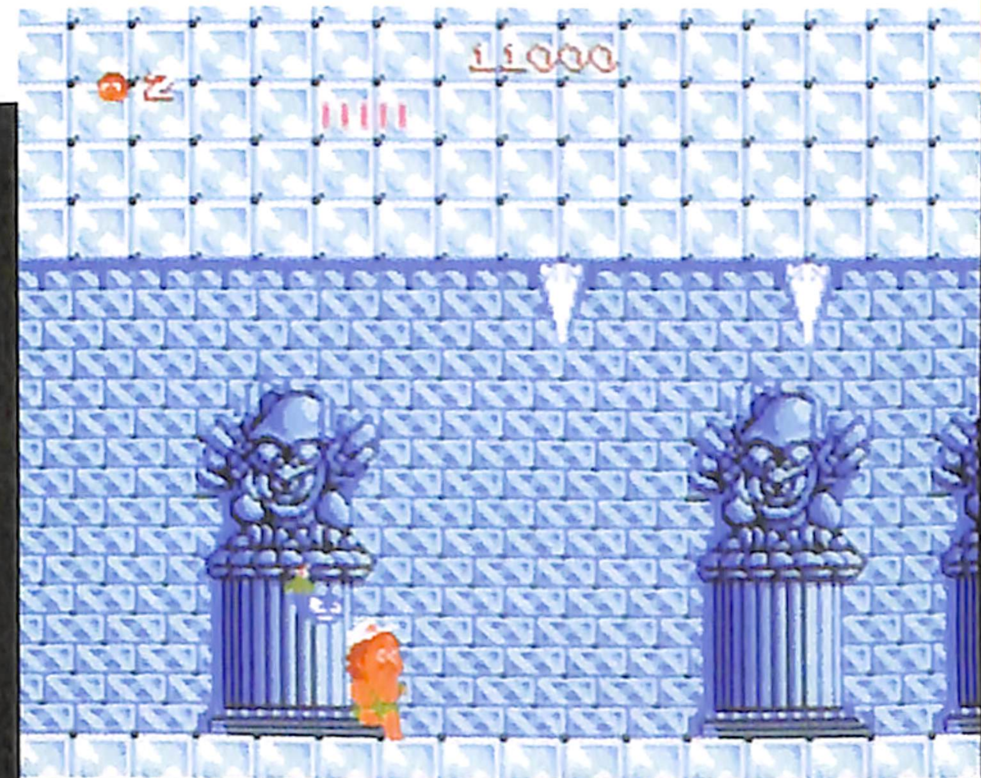
▲头衔为“名人”的高桥利幸名片。



▲以“16连射”为名的高桥利幸个人博客。

高桥名人异闻录

玩过《高桥名人的冒险岛》的玩家都知道，万一碰到游戏中的茄子就会被它跟着不断吸血。为什么会有这种设定呢？并不是因为高桥利幸讨厌吃茄子，而是由于不喜欢茄子的触感以及茄子互相摩擦时发出的声音。游戏发售后，有一些孩子的父母向Hudson抱怨：“孩子都不吃茄子了。”



文 Delphi、Drow 美编 木仙

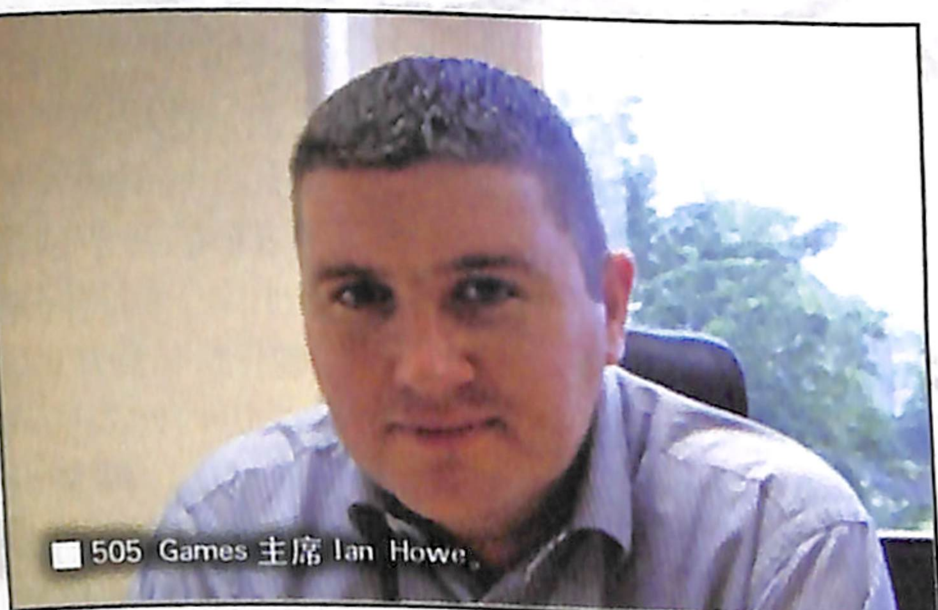
505的求生之路

505 GAMES

无论是行业低迷、财政赤字，还是公司裁员、开发项目被取消，游戏公司大都可以坦然承受这些负面因素，唯有一种危机他们无法容忍，那就是失去玩家的喜爱和支持。在很大程度上，如何讨取玩家的欢心，迎合他们的需求，是一个关系到游戏公司命运与钱途的严肃问题。相比那些追逐声望与口碑的产业同行，505 Games却能做到置身事外，他们代理发行的大多是一些无人问津的作品，综合媒体评分普遍在及格线之下，市场销量惨淡，往往统计不能，偶尔还会遭到各国政府和舆论的口诛笔伐。然而，他们从不担心被外界视为"烂作发行商"，因为——几乎没有玩家会关注他们的动向。有人曾借用互联网上常见的"404错误"，将他们揶揄为"505：Not Found"，意在暗示505 Games在蓬勃发展的游戏产业中，实在缺乏"存在感"。

成为产业传奇，似乎是身居游戏业塔尖的发行商们与生俱来的权利，或许是表现太过耀眼，人们常常会忽视那些处在地基位置、名不见经传的中小游戏公司。在这里没有传奇，只有现实，无论是绝妙的创意，顶尖的技术，还是充足的资金，都与他们无缘，生存才是首要问题。正因为如此，他们从不奢望成为游戏业光彩夺目的明星，更愿意花时间在预算和成本上斤斤计较，505 Games就是这样一家游戏发行公司——抛开所谓的雄心壮志，用务实的态度搜寻自己在游戏业的合适位置。没错，505 Games成功与失败的次数几乎相当，在游戏质量和本地化工作方面备受诟病，但这并不能抵消他们在商业模式上独辟蹊径的成功探索。他们的生存和发展之道，将会为您展现游戏业最真实和深刻的一面。公司常务董事兼主席Ian Howe比喻说："我们是躲在众多大块头身后的小个子，通常，只能眼睁睁的看着他们在舞台中央接受鲜花和掌声，但我们更小也更灵活，可以去发现那些尚未闪光的金子。"

PART 1：日系代理

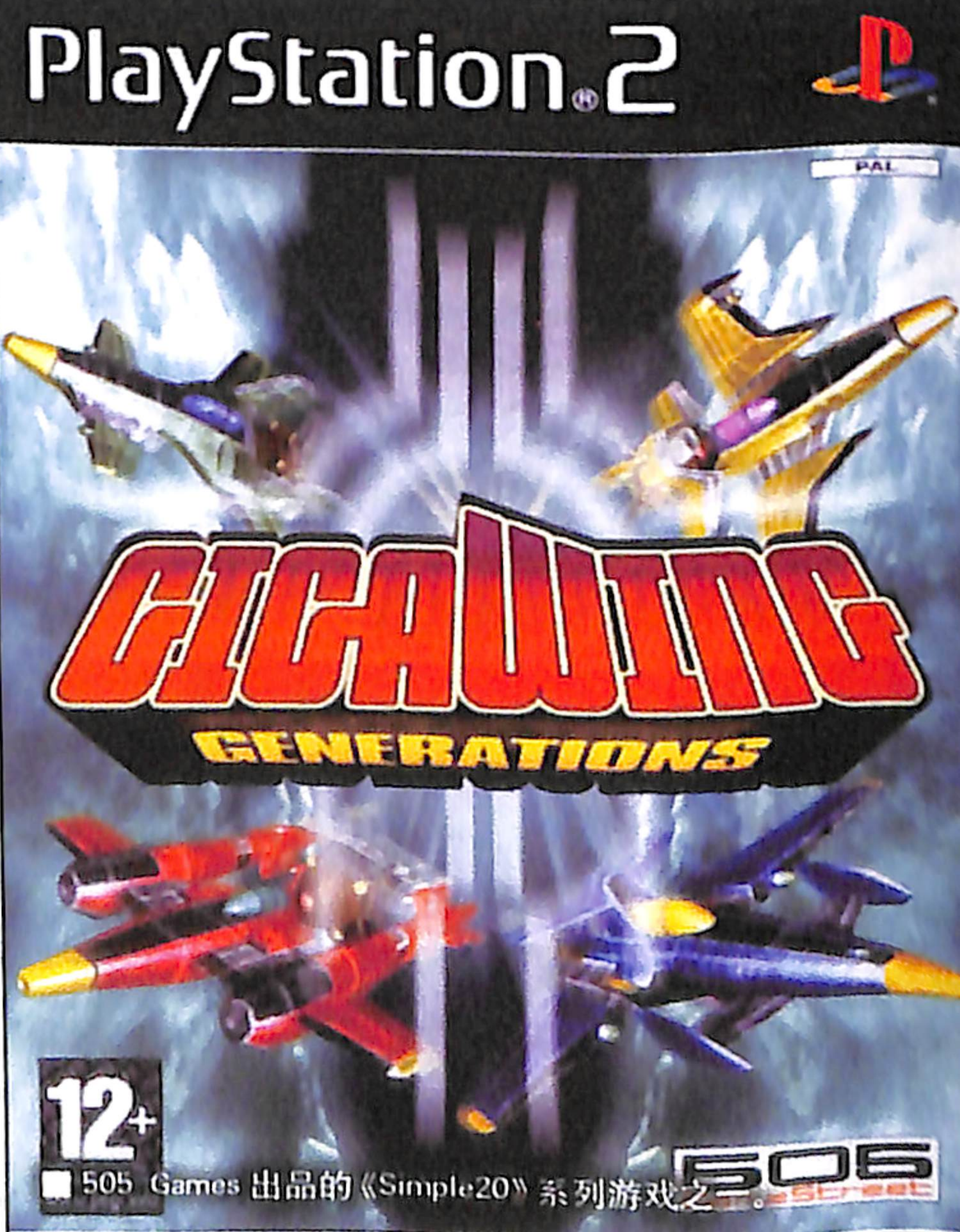

505 Games 主席 Ian Howe

或许出乎很多人的意料，505 Games是一家如假包换的意大利游戏公司，最早使用的名称是稍显土气的505 GameStreet。有趣的是，它的诞生得益于两位意大利年轻商业人士的个人兴趣，他们是Digital Bros传媒公司的高管，都是日式游戏的铁杆爱好者，由于不少作品无缘在欧洲发售，于是他们开始酝酿建立一家主要代理发行日式游戏的公司，2006年初，505 GameStreet正式成立。由于资金投入有限，加上在游戏圈缺乏知名度，这家公司最初的状况可谓举步维艰。幸运的是，公司找到了一位合适的舵手Ian Howe，他在游戏产业摸爬滚打了超过20年，曾在Maxis欧洲分部工作，1997年后担任Activision欧洲公司的销售主管，在游戏圈积累了深厚的人脉，尤其和不少日本公司有过良好的合作。Ian Howe出任505 GameStreet主席没多久，就为公司拿下了第一笔大单。

505 Games成为日本D3公司在欧洲地区的游戏代理商，他们旗下的廉价PS2游戏系列《Simple 2000》被更名为《Simple20》，改头换面在欧洲各国发售。505 Games陆续推出了该系列近50款作品，比如《排球挑战》、《摩托王者》、《终极纸牌》、《僵尸地带》、《网球5.1》、《急救室》等。由于是以大部分作品打包的形式获得的发行权，平均每部的代理费不到2万欧元，游戏售价在9-29欧元之间，虽然每作销量不高，但凭借整体数量优势和低廉的成本，还是为505 Games带来了不错的收益。Ian Howe也由此确立了公司几项重要的经营原则：首先，致力于降低代理费用，选择那些已经在日本市场发售半年到一年的作品，并且对方没有直接在欧洲发售游戏的计划。此外，只进行最简单的本地化翻译，不对游戏本身进行修改、强化，从而有效降低了开发周期和成本。

这项政策固然是做小本生意的505 Games的无奈之举，但在本土化方面的漫不经心，还是让他们在不久之后付出了惨痛的代价。值得一提的是，Ian Howe还作出了不参加各大游戏展会，不打广告，甚至不召开游戏媒体发布会的决定。在公司成立之初，505 Games的广告预算额几乎为零，不过他们另辟蹊径，协助当地电视台制作了一档被称为G@me Network TV的电视节目，作为交换，可以在节目中免费展示他们的游戏。505 Games的精打细算还体现在很多方面，比如，他们会代理一些在欧洲玩家中引发话题的日式作品，依靠网络玩家的口碑相传变相宣传游戏。在和对方公司协商谈判时，505 Games往往提出一次性代理多款作品的提议，从而在总代理费用方面得到一些优惠。

因为欧洲国家众多，各国在语言、风土人情乃至法律规定上都有较大差异，虽然日本厂商热衷于进军北美市场，但对于需求和市场门槛更加复杂和多样化的欧洲地区显得犹豫不决。Ian Howe和他的505 Games成功把握住了日本游戏开发商的举棋不定，为他们描述了一个极富想像空间的商业故事：505 Games在欧洲拥有完善的销售渠道，拥有深厚的本土化经验，可以帮助他们推广自己的作品，成为日本厂商进军欧洲的桥头堡。此外，505 Games大方地签署了苛刻的分成协议，代理的作品累积一定的销量，日本厂商可以获得更高的销售分成。不过，505 Games的许诺即使不是空头支票，也是很难完全兑现的，在当时，他们发行的作品仅能在意大利、



505 Games 出品的《Simple20》系列游戏之一

法国、英国和几个北欧国家的部分零售商处贩卖，而且他们预估的游戏销量大都不高，不可能达到承诺给日本厂商的高分成比例的销售数字。

505 Games如愿拿到了多家日本游戏厂商的代理合同，虽然初出茅庐，但是表现得干劲十足，一口气在欧洲市场推出了四款PS2作品：《牧场物语 美丽人生特别版》、《魔塔大陆》、《真名法典》以及《荒野兵器4》。由于《牧场物语 美丽人生》移植自NGC版，特别版更有炒冷饭之嫌，因此在欧洲的销量一般，不过本作的英语、法语和意大利语版的本地化水平较高。可惜505 Games并未保持太久，《真名法典》就是一个很有代表性的例子，游戏包含大量翻译错误，配音令人喷饭，视角问题也没有得到修正。更令人无法接受的是，游戏中新颖的八种属性设定、三位一体动作系统，部分名词直接采用了音译的方式，令不少欧洲玩家感到一头雾水。本作的美版由Atlus负责发行，505 Games推出的欧版，销量远不及美版，仅为一万套左右。

当然，并非所有的努力都遭遇败绩，2006年9月在欧洲发售的《荒野兵器4》，取得了近10万套的销售成绩，只是本作的英文翻译不是交由505 Games负责。此后，他们代理发行的一款日系作品《蔷薇法则》(Rule of Rose)，却将整个公司推向了风口浪尖。本作发生在1930年代的英国，主人公少女珍妮佛来到了一个充满诡异气氛，令人毛骨悚然的异世界，她必须和自己的同伴小狗布朗合力找到逃离这个世界的方法。本作是一款标准的动作冒险游戏，不料却遭到欧洲各国政府和媒体的口诛笔伐，指责游戏浓重的暴力和血腥风格，可能会给青少年带来恶劣的影响。欧洲游戏评级组织PEGI原本给这款游戏的评级是16+，此后又表态会进行重新审核。当时的罗马市市长Walter Veltroni公开支持禁售本作，强调要保护意大利的孩子们免受“暴力游戏的侵袭”。

欧盟负责司法和安全事务的专员Franco Frattini的声明，将这一事件推向了高潮，他将《蔷薇法则》描述为一款“骇人听闻般宣扬野蛮和暴力”的游戏，并指责505 Games“有意为之，为了金钱而出卖灵魂。”英国的《泰晤士报》还特别策划了一个大型专题：欧洲儿童暴力游戏调查，505 Games再次成为了主角。令人哭笑不得的是，由于此前505 Games默默无闻，没有几个人了解他们的产品线，甚至不清楚公司的基本状况，505 Games被描述成一家新成立的，专门制作各种暴力游戏的公司。这一事件堪称是无妄之灾，Ian Howe既感到愤怒又十分委屈，从一开始，他们就不指望《蔷薇法则》有多好的市场前景，况且505 Games的主打领域一直是休闲游戏市场。

“《蔷薇法则》是一款典型的恐怖游戏，与当前的游戏或电影中的同类作品相似，它并非是在鼓吹暴力或是诱使未成年人实施暴力行为。”此时，Ian Howe的解释已经变得毫无意义。虽然《蔷薇法则》的主要游戏内容聚焦探索和解谜，偶尔会出现一些和怪兽战斗的场面，但是在外界看来，它已经演变成攻击暴力游戏的靶子。505 Games甚至破例在意大利米兰举办了一场媒体发布会，邀请一些政治家和新闻记者出席，实际展示《蔷薇法则》，希望借此打消人们的误解和顾虑……然而几天后，他们突然宣布取消游戏的发售计划，不在英国和其他欧洲国家推出本作。通过这起事件，Ian Howe意识到了媒体和公关工作的重要价值，开始考虑将公司迁往欧洲游戏业的中心地带，而不再安于意大利的一隅。


■一度令505 Games成为众矢之的游戏《蔷薇法则》。

PART 2：感谢妈妈



■505 Games发行的圣经游戏，被玩家认为是粗制滥造的代表作。

看起来，505 Games的霉运并未结束，《蔷薇守则》事件刚刚落幕，他们在PS2和Xbox平台上推出的作品《圣经游戏》(The Bible Game)就再次遭遇滑铁卢，本作媒体综合评分不足53分，虽然游戏融合了动作和猜谜元素，强化联机内容，意在鼓励家庭成员同乐，但《PS2官方杂志》还是辛辣的讽刺其为“无论你多爱头顶上的那个家伙（指上帝），你都不会喜欢这款作品”。本作与圣经扯上关系显得牵强附会，内核其实是一款普通的聚会游戏。505 Games想当然地认为它可以吸引一些宗教界人士，但其实，除了部分低龄玩家，《圣经游戏》毫不引人注目。《街头高尔夫》的表现同样如此，综合媒体评分只有4分，在严格保持规则的基础上，将城市街道作为打高尔夫球的场地，虽然听起来很有趣，但本作是一款糟糕的作品，据悉在英国市场的销量不到1000套。

相比而言，505 Games为PSP代理发行的两款作品，表现还算令人满意。Taito出品的《逃脱大师2》和Falcom的经典游戏《咕噜小英雄》评价中等，欧洲销量都超过了15万套。每年，505 Games都会代理发行25～35款游戏，风格迥异，类型五花八门。尽管看上去，他们的发行理念显得毫无章法，但实际上遵循着一条主线：用低廉的价格，引进一些创意小品或可能引发流行风潮的游戏，避免发行那些一旦失败就将拖垮整个公司的大制作——即使它拥有不错的盈利前景。虽然成功概率偏低，不过只要出现这样一款作品，505 Games自然会赚得盆满钵盈。2006年底，505 Games终于迎来了公司发展史上的里程碑时刻，一款毫不起眼的游戏，创造了游戏产业历史上最令人惊异的成功。

Taito为NDS打造的《料理妈妈》(Cooking Mama)游戏，在日本地区仅取得了不足10万套的销量，505 Games在与其商谈代理其他作品



■《料理妈妈3》并未取得预期的成功，但依然是505 Games的主力作品。


■505 Games在次世代首次涉足第三人称射击游戏领域的野心之作《深度黑暗》。

的过程中，对本作产生了浓厚的兴趣，最终，《料理妈妈》作为代理合同的"添头"，半卖半送给了505 Games。出人意料的是，本作竟然在欧洲市场一举卖出了200万套，大部分利润都流进了505 Games的口袋。此后，《料理妈妈》的续作在欧洲气势不减，依然卖出了惊人的150万套，俨然成为505 Games产品线上的当家花旦。以往小富即安的505 Games，支付巨额代理费获得了《料理妈妈3》的全球发行权，甚至将游戏的发售日安排在与《使命召唤：现代战争2》面世的同一天，熟料风云突变，本作销量急转直下，美欧的销售成绩相加，也没有突破百万套。

即使如此，"《料理妈妈》系列"依然是欧美地区销量最高的第三方NDS游戏，尽管三代销量低于预期，但Ian Howe并不感到十分沮丧，"《料理妈妈》的游戏模型迟早会退色，因为其他大型开发商都在迅速跟进……我认为505 Games的成功秘诀是，我们远离产业生态链条的顶端，因此要求我们具备更快的反应能力，不要害怕变化，勇于作出顺应趋势的改变。"《料理妈妈》系列的成功，当然有运气和机遇的成份，但重要的是，505 Games捕捉到了反映生活方式的游戏类型在NDS上逐渐兴起。"我们正在寻找下一款《料理妈妈》，这并不容易，但我们相比其他竞争对手，更容易发现那些被忽视的机会。"Ian Howe信心十足的表示。凭借"《料理妈妈》系列"快而灿烂的成功，505 Games拥有了充沛的资金，公司规模的进一步扩展，被提上了议事日程。

505 Games宣布在英国的米尔顿凯恩斯市(Milton Keynes)建立一家分公司，开发资源由意大利向英国明显倾斜。与公司昔日的传统不同，英国分部非常重视媒体关系和市场宣传，在深入考察、评估的前提下，也会涉足大制作的项目。2007年8月，他们宣布赞助英国天空电视台一台的热门问答比赛：你比10岁小孩聪明吗？这档节目的主持人是英国当红明星Noel Edmonds，节目中会穿插介绍505 Games的家庭类游戏，比如《料理妈妈》、《时尚设计师》、《布伦瑞克职业保龄球》等。这项赞助体现了他们的精明，因为这档节目已经被美国电视台引进，将会在北美地区播放。2009年5月，505 Games又和国际服装服饰展(Fashion Week)组委会签署了游戏授权协议，将为年轻女孩们打造专属的服饰顾问类游戏作品。

当年，力主将公司全年广告预算投入《料理妈妈》市场宣传的Ralph Pitt-Stanley，被Ian Howe提拔为公司商业主管，从Eidos高薪挖来的Bob Burridge出任公司销售主管。505 Games并未局限在掌机游戏市场，而是大踏步的迈向次世代领域，这是否意味着他们被成功冲昏了头脑？Ian Howe笑着回答说："资金充裕，让我们开始关注一些大制作，但是基本的理念不会变，我们依然是一家小公司，不会进入《摩托风暴》或《抵抗》那样的高端游戏市场，但这并不意味着我们在次世代将无所作为，这里同样可以孕育一些适合我们的成功模式。"为了减缓金融危机带来的压力，他们还联手俄罗斯最大的游戏公司1c company，共同代理发行一些游戏作品，从而有效降低商业风险。

505 Games代理发行的首款次世代游戏是《装甲核心4》的欧版，在欧洲累计销量为20万套。他们真正开始在次世代市场发力的标志性事件，是筹备已久的美国分公司在洛杉矶正式成立。20世纪福克斯下属的新媒体公司副总裁，曾担任Ubisoft商业开发副总裁的Adam Kline出任公司主管。他本人在电子商务和游戏授权领域有着雄厚经验，上任伊始便宣布同美国泳坛天才，在北京奥运会勇夺八金的菲尔普斯达成改编游戏授权协议。Adam Kline表示："游泳会是游戏的组成部分之一，但这不是一款在奥运会泳池披风斩浪的体育游戏，而是一款纯粹的动作游戏。我们花费了大量资金，因为这个项目对我们很重要，简单地说，我们认为它将是下一款老虎伍兹游戏，至少拥有10年的生命力。"此后，由于菲尔普斯相继爆出吸食大麻等私生活丑闻，本作的开发工作一再被推迟，不过也有媒体认为，505 Games始终没有找到将"游泳运动打造成一款过硬动作游戏"的正确路径。

505 Games最具抱负的举动，莫过于同EA和THQ同场竞技，在EA宣布制作一款综合格斗技游戏，THQ的同类作品UFC系列也已经发售的情况下。505 Games加入了战局，他们将代理发行由Kung Fu Factory制作的《终极格斗技》(Supremacy MMA)游戏，制作团队曾参与"《致命格斗》系列"以及THQ推出的《UFC Undisputed 2009》的开发工作，Adam Kline认为综合格斗技将是一个新兴的体育游戏题材，鉴于美国玩家对热门体育游戏总是欲罢不能，因此505 Games有机会在这里抢到一杯羹。除此之外，他们还联手俄罗斯开发商Biart制作室，打造一款第三人称射击游戏《深度黑暗》(Deep black)，本作全部场景都在水下，主角使用特殊的水下喷射装置，用鱼叉攻击敌人。这款次世代作品不但融合了射击和潜水元素，而且还有一个复杂、神秘、充斥着生化恐怖和悬疑的科幻故事，预计将在2011年第一季度发售。

如果说上述几款作品成败难料，那么，505 Games已经发售的游戏中，有两款取得了不错的成绩。欧美地区首款第三方NDSi游戏《美发沙龙》(Hair Salon)，仅用一周时间就收回了开发成本。而《伊尔2》空战新作《捕食鸟》，作为505 Games第一款全球同步发售的游戏，在美国、英国、意大利，法国和北欧地区，四个平台版本出货100万，目前累计销量接近85万套。有成功，当然也有失败，他们亲自制作的游戏《我的芭蕾工作室》，先后推出了NDS和Wii版本，双平台的全球销量不到3.5万套。至于那款被IGN评价为"在每个环节上都遭遇彻头彻尾失败"的作品《顽皮熊》，不仅令505 Games颜面扫地，而且堪称他们进入次世代以来，最惨痛的市场失败。Ian Howe不无遗憾的检讨道："游戏业依然是一个挫人锐气的行业，尤其在你拥有一个具备成功潜质的作品时，眼前需要跨越的鸿沟，将检验你的耐心和能力。"



■媒体评价创新低的《顽皮熊》。

王牌空降兵
——记著名游戏工作室的幕后技术团队

如今的游戏产业，愈发重视声誉和口碑，在提到《横行霸道》、《光环》或《未知海域》这些如雷贯耳的作品时，玩家们会很容易地联想到游戏的设计者，那些鼎鼎大名的天才制作团队，比如Rockstar、Bungie或是顽皮狗。那么，当这些开发者提到自己的作品时，他们又会想到什么呢？是艰苦卓绝的开发历程？还是成功超越外界期待的成就感？除此之外，他们很可能会想到一些在玩家和游戏媒体眼中默默无闻的公司名字。如果想要打造一款尽善尽美的超一流大作，那些在游戏业纵横捭阖的游戏公司一定要仰赖这些商业伙伴的支持与协助。无论是动作捕捉、3D动画，还是音乐音效、后期制作，这群游戏业的“空降兵”，凭借自身雄厚的技术实力，在上述领域为众多游戏大作保驾护航——尽管他们的名字只会出现在制作名单并不起眼的位置。

向著名的“恐怖谷理论”发起挑战，在人物面部动作捕捉和模拟领域战功卓著的Image Metrics，负责了近年来几乎所有Rockstar游戏作品动作捕捉服务的Perspective Studios，在视觉预览领域声名鹊起的The Third Floor，以及Capcom、世嘉等日本游戏大厂竞相签约合作的音乐、音效后期制作公司Soundelux Design Music。这些公司身上有着不少相似的共性，他们大多在电影、电视行业起家，早已成功的证明了自己。如今，出于对蓬勃发展的游戏业蕴含的巨大商业机会的觊觎，他们果断地选择“空降”游戏业，凭借过硬的技术实力和对成本的严格控制，成为了被众多一线游戏公司委以重任的外包开发商。可以这样说，在一款游戏作品从优秀到卓越的进化过程中，他们扮演了不可或缺的辅助性角色，而另一方面，这种技术交流与合作，也反映出娱乐业内部逐渐加深的相互融合、借鉴的发展趋势。

文 Drow、Delphi 编 雷电 美编 NINA

House of Move

总部地点：美国洛杉矶
工作领域：动作捕捉、动画制作
主要客户：SCEA、EA、Insomniac Games



▲House of Move的公司LOGO。

简单的讲，动作捕捉（Motion Capture）就是利用摄像器材、传感器和电脑设备捕捉、记录专业演员的各种动作，用来驱动游戏环境中虚拟角色的一举一动，给玩家营造一种逼真、可信的体验，大幅加强游戏的真实感和互动性。2009年11月，出于降低成本，提高开发效率的考虑，SCEA宣布重组旗下的动作捕捉技术团队，裁减约20个职位。对于这项变动可能造成的影响，SCEA的管理者们表现得胸有成竹，事实上，他们已经找到了一个最佳解决方案，将共事多年的合作伙伴House of Move推上前台。这家公司在建立之初，就始终专注于动作捕捉和动画制作工作，并逐渐成长为行业的领导者之一。虽然在动作捕捉的传统服务领域，MotionAnalysis Corp的表现更加如日中天，但是通过在游戏产业的“精耕细作”，House of Move手中多了一张应对激烈市场竞争的新王牌。

上个世纪90年代中期，House of Move在美国洛杉矶正式建立，从一开始，他们就显得颇受老天垂青，接下的首笔大单，是为詹姆斯·卡梅隆的电影巨作《泰坦尼克号》提供动作捕捉服务。此后，他们又与索尼影业签署了长期合作协议，陆续参与了《黑超特警》、《蜘蛛侠》等电影系列的拍摄工作。House of Move不仅在该领域站稳了脚跟，而且变得小有名气，他们和不少大牌明星有过合作，拍摄MV或电视广告，比如后街男孩的《Larger Than Life》音乐电视、迈克尔·杰克逊的《Ghosts》MV以及可口可乐、耐克等厂商的电视广告。2004年，他们被全球最大的光学动作捕捉仪器生产商VICON Motion Systems收购，此后动作捕捉服务一律使用VICON的设备VICON MX，并搭配使用被不少从业者认为是最好的编辑软件的Diva Motion Editing Software。

House of Move创始人兼首席执行官Tom Tolles，如此评价公司同SCEA的密切关系，“自从索尼989时代，我们就和他们展开了深入的合作，在过去十多年间，这种合作已经成为产业的典范。游戏业的变迁，从对动作捕捉的需求上就可以反映出来，要求越来越专业和严格，丝毫不亚于好莱坞电影的拍摄。”也正是在此期间，House of Move开始涉足游戏产业，先后负责了EA的“《麦登橄榄球》系列”、《三角洲特种部队》、《007黄金眼》和“《命运战士》系列”的动作捕捉工作。在本世代，他们参与了不少索尼一、二方游戏作品的开发工作，Insomniac Games也成了他们动态捕捉业务的客户，《抵抗2》就是双方合作的成果，值得一提的是，在《生化危机5》House of Move不但负责动作捕捉，还参与了场景CG动画的制作，而他们最著名的作品无疑是《未知海域2 纵横贼道》。

一般来说，动作捕捉工作的基本流程是：首先House of Move的客户主管Scott Gagain会同客户进行交流、磋商，了解其需要的动作捕捉数据，并反馈相应的价格。他们会帮助客户确定真正需要的数据量，并给出精确的估价，House of Move内部使用一个专用的监控软件，保证在工作过程中，不会出现费用激增或偏离原有方向的情况发生，最后双方确定开工日期，正式签署合同。动作捕捉大致分为预演、表演、姿态调整、数据记录转换、电脑编辑，后期制作等流程，House of Move的工作间，拥有12000平方英尺的舞台，

▼House of Move的动作捕捉摄影棚。





64台先进的VICON MX40摄像机同步记录演员的全身动作和面孔变化，每个动作捕捉演员会配备三名指导，一人负责系统拍摄，一人负责检查，确保捕捉到效果最佳的动作，另一人则是典型的“剧务”，满足动作捕捉演员各方面的要求，比如他突然想喝星巴克的焦糖玛奇朵咖啡……此后，后期制作部门主管Chris Bellaci，会进一步确保工作进度符合协议规定，按照客户的要求进行剪辑修改，最后将动作捕捉数据上传到公司高速FTP，供客户下载。

◀《未知海域2 纵横贼道》逼真的动作表现得益于House of Move高超的动作捕捉技术。

Image Metrics

总部地点：美国洛杉矶
工作领域：面部动作捕捉
主要客户：Rockstar、Epic Games、育碧

image metrics

▲Image Metrics的公司LOGO。

上文提到的House of Move负责了《战神III》关键帧动画的制作，但是本作的动作捕捉工作，他们却输给了自己同城的竞争对手Image Metrics，而后者胜出的主要原因是：他们战胜了“恐怖谷”理论。该理论最早由日本机器人专家森昌弘提出，是指当机器人与人类相似程度超过95%的时候，哪怕存在多么细微的差别，都会显得格外刺眼，美国南加州大学的Dmitri Williams博士进一步解释说：“看上去接近于真人，但又和真人有些差别，这样的效果反而令人感到恐怖。”不过Image Metrics认为自己已经攻克了“恐怖谷”这一难题。他们将一个人不同的面部表情拍成一组高清照片，用先进的数字建模软件对这些表情的不同之处进行反复计算，得出综合性的结果。2008年，他们在美国图文图像协会举办的年会上，首次公布了以美国女星Emily O'Brien为原型的数字形象，其表现不仅和真人极为相像，而且可以实时做出各种逼真的表情。

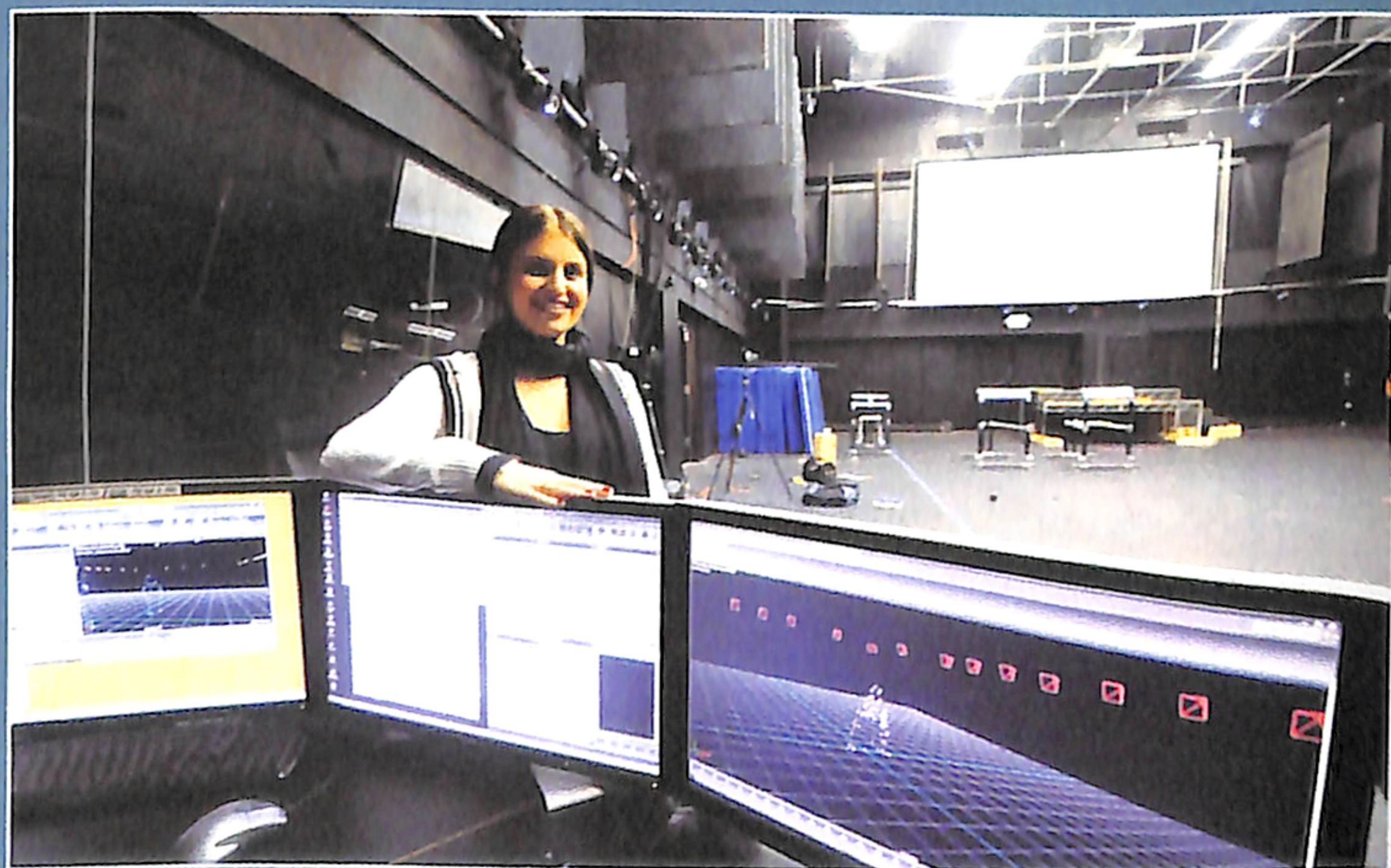
Image Metrics公司的首席执行官Mike Starkenburg骄傲的宣称：“(她的)表情模仿堪称完美，我们几乎可以让这个数字形象说任何我们想让她说的话。”当然，这项制作工程投入巨大，成本约在50万美元左右，现阶段，很难大规模投入商业使用，不过仅使用其中部分技术，已经足以让该领域发生天翻地覆的变化了。英国Double Negative公司就是第一家受益者，他们购买了Image Metrics的面部表情动画处理系统，并陆续制作了大获成功的《蝙蝠侠：黑暗骑士》、《地狱男爵2》和《史前一万年》。Image Metrics的这套先进工具，可以非常精确的创建人物表情动画，而且其制作速度是采用关键帧动画（keyframing）的七倍，只需要图像文件，面部组件和3D模型就可以开始工作。在游戏圈中，向来领风气之先的Rockstar Games最早使用了上述技术，并将它应用在堪称游戏业扛鼎大作的《横行霸道4》中，惟妙惟肖的人物表情，为本作增色不少。

此后，Image Metrics的名字，一再和Sony、Epic Games、Konami、Capcom这些著名游戏公司联系在一起。Image Metrics商务开发副总裁Nick Perrett表示，“Image Metrics拥有的技术，正是蓬勃发展的游戏业所需要的，我还记得在制作《横行霸道 圣安德烈斯》时与Rockstar的初次合作，这款作品非常大胆地迈出了革命性的一步，如此广泛地使用表情动画，在此前游戏产业的历史上是非常罕见的。最终，这款作品卖出了上千万套，那些游戏业的顶尖开发者们纷纷开始考虑如何利用我们的技术。”脸部表情捕捉困难之处在于，即便将多达130个标记定位到演员的脸部，依然存在一些区域是无法被标记的。比如眼角、瞳孔和舌头的动作。传统的制作流程可能需要几天时间，所获得的结果还需要润色和完成关键帧的调整，大约50%的内容都需要进行修正，而最终输出的结果往往不尽如人意，此时制作小组只能亡羊补牢，尽可能的做出一些补救。

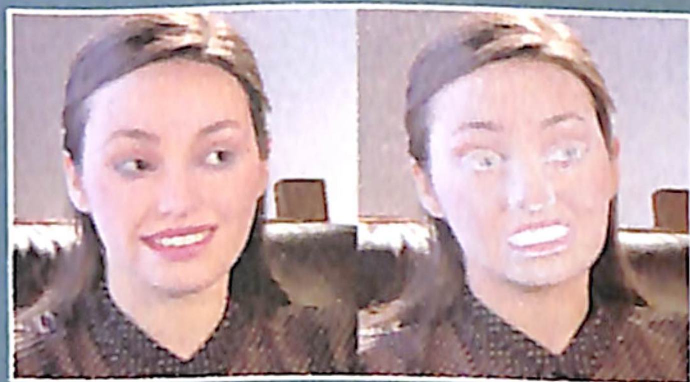
相比之下，Image Metrics采用的方法则要高效得多，用专业的数字摄像机进行拍摄，只需要几个小时的时间，而且可以输出精确到像素的分辨率，这种方法可以更好的赋予虚拟角色灵魂和生命力。此外，影像还可以提供材质信息，这是传统的动作捕捉方式无法取得的。不仅可以跟踪动作，还能够显示皮肤的质地是怎样随着运动而作出相应的改变。Image Metrics的表情捕捉数据可以应用于各种角色，除了人类形象，动物也是可以的，只需要将演员的末端表情匹配到相应的3D模型上。最终的制作结果，不仅细节比关键帧动画丰富，而且制作时间也大为缩短，从而有效降低了成本。在以往，需要根据游戏角色的体型特征选择动作捕捉演员，现在通过Image Metrics的技术，无论演员的身高、体型、年龄如何，游戏公司都可以得到所需的动作捕捉数据。

Image Metrics最引以为傲的两项技术分别是面部转换和智能套件，前者的作用是将一个主要面部组件转换成一系列连贯的头部图像，而后者则可以为每一个虚拟角色提供相对应的生理特征。有了这些功能强大的开发工具的支持，工作周期也从平常的10余天缩短到了1到2个工作日。2010年8月，Image Metrics突然宣布收购FacePro，这是一家在嘴唇同步技术方面领先的技术公司，FacePro可以提供基于声音分析实现嘴唇同步的技术服务，拥有包括Activision、Ubisoft在内的多家著名游戏公司客户。据悉，Image Metrics将把FacePro的技术集成在其面部动画软件中，以提高软件服务的功效，而采用集成后软件的面部动画技术，服务成本将降低至每秒12美元。换句话说，随着面部捕捉服务价格的下降，将促使更多中小型游戏开发者投入Image Metrics的怀抱。

Image Metrics是由一群拥有计算机视觉博士学位的技术人员创立，最初主要为电影动画提供卓越的面部表情解决方案，此后，他们明智的做出了与House of Move相似的发展决策，并很快在游戏业如鱼得水。在《战神III》中，斯巴达之魂奎托斯脸部生动的表



▲Image Metrics公司的动作捕捉摄影棚。


▲美国女星 Emily O'Brien 的虚拟面部形象。

情变化，将他的暴虐、内心中的挣扎以及对女儿的愧疚，淋漓尽致的表现出来。Image Metrics 的脸部表情捕捉服务分为普通和高级级别，比如在与圣莫尼卡制作组签署的《战神III》协议中，他们提供了有关奎托斯和其他主要游戏角色的 10 套高级别表情动画，时间长度超过了 35 分钟。在 Rockstar 的最新作《荒野大镖客》中，Image Metrics 可谓大显身手，提供了 94 套普通级别的人物表情动画，以及 240 套高级别的表情动画，总共长度超过了 335 分钟，协助制作团队完美还原了波澜壮阔的美国西部风云画卷。Image Metrics 商务开发副总裁 Nick Perrett 笑言，这组惊人的数字肯定会在《横行霸道 5》中被大幅刷新。

育碧公司的《刺客信条 2》是 Image Metrics 公司最新参与的项目之一，游戏过场动画中的角色表情便出自他们之手。对此，育碧公司的高管 Jean-Francois Boivin 大为折服，"他们高超的技术和优秀的服务水准令人赞叹，更重要的是，我们当时交给他们两个小时的动画，其中有近 30 分钟的脸部表情特写，我们需要极短的时间完成，在如此急迫的情况下，他们圆满地完成了工作……今后，Image Metrics 将是我们在该领域首选的合作伙伴。"有趣的是，同样对技术倍加推崇的 Epic Games，在与 Image Metrics 初次合作时显得有些将信将疑，于是他们仅用了三天时间，就制作出了《战争机器》的人气角色黑人战士阿尔格斯特斯．科尔（Augustus Cole）16 秒的超逼真脸部表情动画，Epic Games 立刻向他们抛出了一份长期合作协议。


▲奎托斯生动的表情。

The Third Floor

总部地点：美国洛杉矶
工作领域：视觉预览
主要客户：SCEA、Capcom


▲ The Third Floor 对《海豹突击队》过场动画的视觉预览。



▲ The Third Floor 的公司 LOGO。

Pre-visualization，它的中文名称是"视觉预览"，与其说是一项数字技术，不如说是现代影视产业举足轻重的制作环节之一。简单的讲，视觉预览是在电影正式投拍前，通过 3D 动画的形式部分或完整展现电影中的场景和内容，将导演头脑中构思的画面付诸于影像，在计算机上进行"预演"。这不仅提供给导演宽广的挥洒创意空间，也帮助制作团队更直观的把握整部电影的拍摄意图。无论是场景布置、演员走位、CG 制作，还是其他细节设定，都可以借助视觉预览找到最佳的拍摄方案，这一简明、高效的方法，有效降低了重拍、错误取景乃至后期推倒重来等拍摄事故出现的可能，缩短了电影制作的周期与成本。在《星球大战前传 西斯的复仇》公映时，乔治·卢卡斯曾不无感叹地说道："负责视觉预览的团队，可以毫不费力的为我们省下上亿美元的预算。"斯皮尔伯格也表示如果没有视觉预览的帮助，《世界之战》根本不可能提前制作完成。有趣的是，负责上述两部电影视觉预览工作的公司，正是本文的主角 The Third Floor。

2004 年 10 月，Chris Edwards 与他的前同事 Barry Howell 等 7 人，在洛杉矶创建了 The Third Floor 公司，专注于促进视觉预览技术的普及与发展。在一定程度上，相比呆板、更追求利润的商业公司，他们更像是一个充满创新激情的艺术家团体。Chris Edwards 经常强调要"保持好奇心、保持本色、保持独立、保持勇气，而不能总盯着自己手中的篮子（公司的短期商业利益）。"公司办公室之所以选择在九楼，是因为这里的阳台可以俯瞰到整个洛杉矶的街景。作为全美娱乐产业的核心区域之一，洛杉矶可谓是游戏公司们的沃土。不过在最初的一年多，The Third Floor 并没有贸然进入游戏产业，一方面是由于公司人手有限，加上 Chris Edwards 谨慎经营的思路，他们只会偶尔接受一些外围工作。

最终，慕名而来的索尼敲开了他们的大门，SCEA 相信其可以助开发中的 PS3 游戏《战鹰》一臂之力，这与 The Third Floor 联手一家强大实力的公司，开拓游戏市场的思路不谋而合，于是两家公司很快达成了合作协议。The Third Floor 负责《战鹰》单人部分九段过场 CG 的视觉预览，其中不乏大魄力的陆空作战场面。遗憾的是，战鹰最终取消了单机部分，玩家也就无缘目睹这些精彩动画。虽然并未打响头炮，但索尼与 The Third Floor 的合作还是渐入佳境，他们不但为《龙穴》提供了动作捕捉模型，还专门制作了 2006 年 E3 展上那段气势磅礴的预告片，并为《海豹突击队》新作的过场动画提供了视觉预览。经过多年的耕耘，The Third Floor 在游戏产业的品牌形象逐渐深入人心。

The Third Floor 还是 Capcom 的主要外包商之一，他们承担了《失落的星球 2》绝大部分视觉预览工作，他们为游戏的废弃工厂、西部沙漠和水下场景等关卡，搭建了完整的预览场景，为制作组加快开发进度发挥了重要作用。在另一款游戏《狙击手：幽灵战士》（Sniper：Ghost Warrior）中，由于故事发生在一座名为 Isla Trueno 的南美小岛之上，上面包含精炼厂、矿坑、海岸以及废墟等风格迥异的场景，加上游戏要求玩家扮演一名神出鬼没的狙击手，因此对场景的设计和互动性有着更高的要求。The Third Floor 对整个小岛进行了视觉预览，这是他们迄今为止完成的工作量最大的一款游戏。虽然这款作品并没有取得值得夸耀的市场成功，但 The Third Floor 却坚定了在游戏业扎根的决心，Chris Edwards 还暗示目前他们正在为两款著名的游戏续作提供视觉预览服务。

▼ The Third Floor 公司创始人 Chris Edwards（左）。

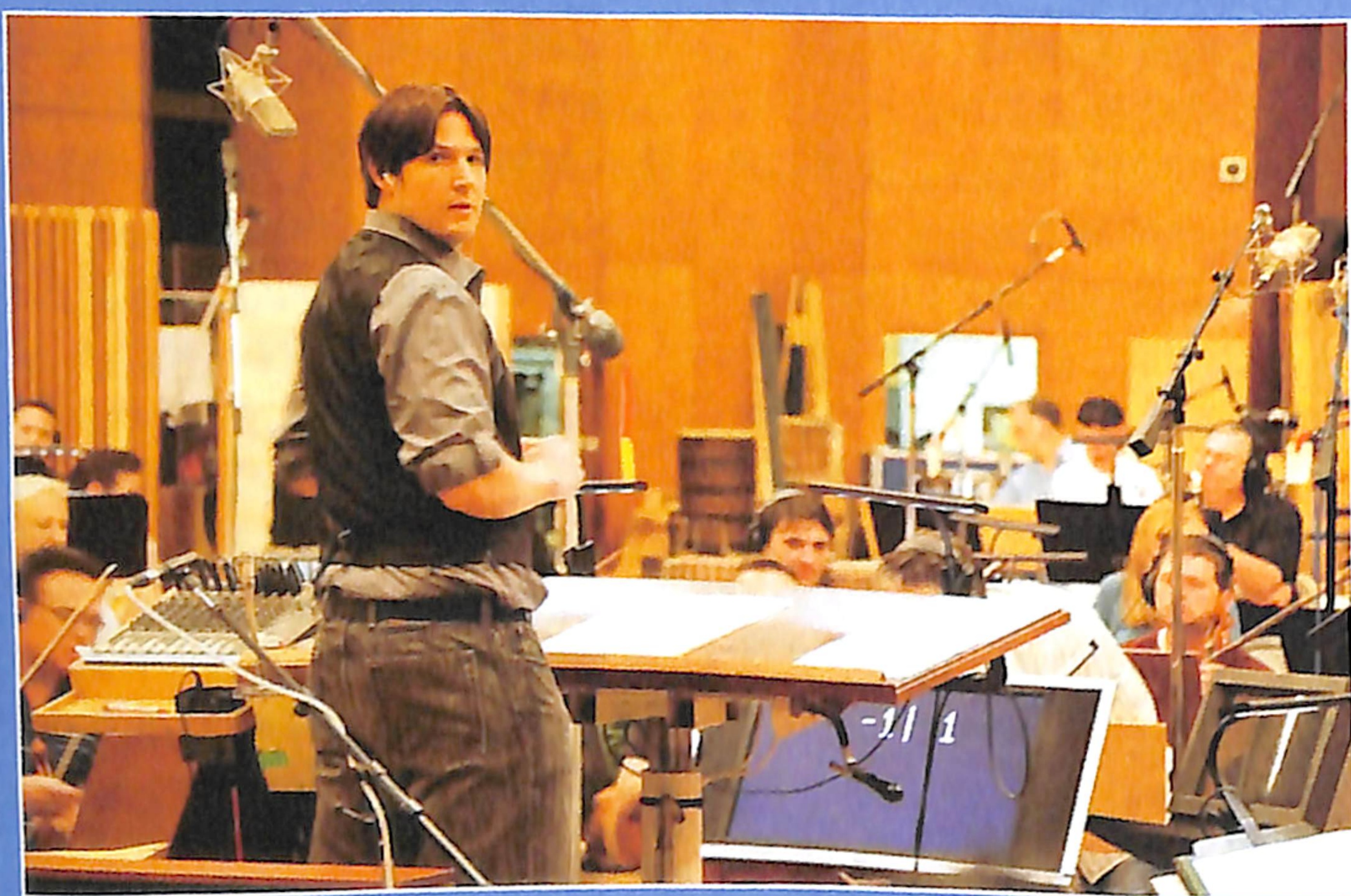


Soundelux Design Music Group

总部地点： 美国洛杉矶
工作领域： 音乐创作、音频剪辑、配音旁白
主要客户： Capcom、EA、Konami

Soundelux Design Music Group的总监Scott Gershin不无惋惜的表示："在电影音轨的母版制作中，一个最重要的目的就是给听众在音乐和效果中提供更多的'色彩'。通过使用现今影院环境中的全部的频率和动态范围，我们可以使听众最大限度的沉浸其中并得到共鸣。相同的电影音轨通常被编辑后也被电视或DVD使用，不幸的是，大多数的消费产品不能够匹配影院的频率和动态范围，其结果就是造成了人们可以感知到的音频质量的巨大损失。"Soundelux Design Music Group就是这样一家靠"声音"吃饭，对音频质量的追求近乎偏执的公司。他们成立于1982年，是一家全球领先的声音后期制作公司。几乎好莱坞所有的电影公司都是他们的客户，提供的服务范围从音乐创作、配音到整套的专业级音频制作。

Soundelux Design Music Group旗下的音乐家曾为《黑鹰坠落》、《侏罗纪公园》等电影配乐，并荣获奥斯卡，金球奖等众多业内大奖。最让他们感到骄傲的是，Soundelux Design Music Group拥有美国娱乐业最先进的Foley Studios，在有关电影声音的制作中，Foley是拟音的意思，据说因为最早从事这项工作的人叫做Foley，所以后来就按照他的姓氏命名这份工作。在电影后期制作过程中，配上除去旁白、环境之外的动作声音，虽然听上去毫不起眼，但是对给观众营造真实的体验，提升代入感，具有重要而不可替代的的意义。从事拟音工作的专业人士，一般被称为拟音师或动效师。目前，不少游戏项目在开发过程中，都聘用了专业的拟音师。



▲Soundelux Design Music Group正在录制《丧尸围城》音乐。



▲Soundelux Design Music Group核心音乐团队。

据悉，Soundelux Design Music Group影片库的数据超过了5TB，音乐专辑的收藏数量达到7600张，他们曾宣称自己是全球最大的音效收藏库。虽然这一说法实在难以考证，但是Soundelux Design Music Group在其他方面的成绩可谓有目共睹，他们创作的电影主题音乐，包括《碟中谍3》、《怪物史莱克》、《小鬼当家》、《艺妓回忆录》和《人猿泰山》等数十部电影。此外，他们还可以提供完整的旁白录音，并邀请一些顶尖的好莱坞演员参与，比如布鲁斯·威里斯，帕特里克·斯图尔特等，位于新加坡的分部还能为游戏、电影提供中文旁白。在混音方面，他们配备的硬件设备堪称豪华，包括杜比5.1环绕立体声系统、IMAX10定制扬声器以及环球推出的终结者2型可定制24声道系统等。

在本文提到的公司中，Soundelux Design Music Group是最早涉足游戏产业的一家。目前他们已经为40款以上的游戏作品配乐，囊括了不少次世代的顶尖大作，比如《潜龙谍影4》、《生化危机5》，其他作品还有《怪物猎人 携带版2》、《波斯王子》、《丧尸围城》、《命令与征服3》、《极品飞车》等，用自己的实际行动和高超的技艺，兑现着他们的核心理念"音乐是有情感的"！Soundelux Design Music Group的客户遍及欧美日三地，包括索尼、微软、Activision、EA、Konami、Capcom、育碧、Eidos、THQ等公司。不但从侧面再次证明了音乐无国界，而且也反映出游戏产业在引擎、编码、技术之外，越来越重视高品质的音乐音效对一款游戏的重要价值。

Soundelux Design Music Group非常重视吸纳有潜力的新锐音乐人才，Todd Haberman就是公司旗下一位很有代表性的音乐师，他在纽约大学获得文学学士后，改行从事音乐创作，在音乐大师汉斯·齐默的制作室担任音乐助理，经过一番磨练，他最终加入了Soundelux Design Music Group，陆续为《真人快打》和《潜龙谍影 和平行者》等作品谱曲。值得一提的是，Soundelux Design Music Group与Capcom的关系非常密切，两者的合作可以追溯到《新鬼武者 幻梦之晓》（Onimusha: Dawn of Dreams），他们为这款作品制作了旁白和音效。在《生化危机5》开发过程中，他们又提供了专业级的拟音服务，到了《失落的星球2》，他们几乎负责了游戏全部声音方面的制作，包括拟音，环境音效，场景混音，背景音乐等。说起Soundelux Design Music Group近期最热门的作品，莫过于他们为《猎天使魔女》打造的两首歌曲，包括游戏的主题曲《Mysterious Destiny》以及在墓地场景中播放的《Fly Me To The Moon》。

SOUNDELUX DESIGN MUSIC GROUP

▲Soundelux Design Music Group的公司LOGO。

XPEC Entertainment Inc

总部地点： 中国台北
工作领域： 2D、3D动画，美术设计
主要客户： SCE、Activision、Treyarch

xpec™

▲乐升科技的公司LOGO。

1993年8月29日，来自台湾大学政治系的二年级学生许金龙，参加了中央电视台举办的国际大专辩论赛，当晚的对手是复旦大学，作为三辩，许金龙的表现在现场赢来了阵阵掌声。此后，由于台湾《联合报》为其提供了丰厚的奖学金，毕业后，他顺理成章的成为了一名《联合报》的财经记者。在2001年的上海APEC会议期间，他每天都会坚守在外交部发言人章启月的办公室前，凭借着这份执著，他最终获得了独家采访的权利。他的财经记者生涯顺风顺水，不但拥有自己的广播节目，还担任多家电视台的财经评论专家，俨然成为圈中的名记。然而在此时，他却做出了一个令人有些惊讶的决定，投资一家



▲乐升科技董事长许金龙。



▲乐升科技创作的《未知海域2 纵横贼道》藏人角色。



▲乐升科技创作的《未知海域2 纵横贼道》宗教塑像。

台湾本土游戏公司——乐升科技，并担任该公司的董事长。

乐升科技最初聚焦的领域是技术含量低，风险较小的网页游戏市场，他们开发的作品曾登陆日本市场，虽然有所斩获，但是整间公司的发展一直不温不火，期间也遭遇过几次经营困难，许金龙向银行抵押了自己的房产，才帮助公司渡过了难关。2005年堪称乐升科技公司发展史上的分水岭，深刻意识到游戏业蕴含的巨大价值的许金龙，作出了放弃自己记者的老本行，专心打理游戏公司的决定。“以前，我们的项目都是靠自己的资金，现在，如同拍摄电影，我们有自己的商业模式，能够吸纳外部资金，并制定好后续的推广环节，乐升科技真正成为国际产业链条中的一环。”2004年，他们在Xbox平台上推出了《鬼疫》，两年后，又在任天堂GC上推出了《凯蒂猫 友情总动员》，创下了华人游戏圈独立研发游戏的新里程碑。

目前，乐升科技的产品线涵盖X360、PS2、NDS、PSP、PC等多个平台，他们保持独立经营，拥有公司自主品牌。在他们推出的产品中，国内玩家较为熟悉的是X360游戏《圣魔战记3》以及联手Namco打造的PSP中文游戏《星战佣兵》。2008年，他们与刚刚跻身全球第三方游戏霸主的Activision Blizzard签署合作协议，开发根据同名电影改编的《功夫熊猫》游戏的Wii和PS2版本，并参与了PS3版的部分场景设计，本作全球综合媒体评分在72分左右，虽然表现一般，但好歹迈出了国际化的坚实一步。近年来，乐升科技广泛吸纳亚洲地区的一流开发人才，在北京、上海、苏州和东京建立了分公司，积极布局，谋划在次世代实现跳跃式的发展。

相比欧美游戏开发商，乐升科技无论是在资金规模，还是技术实力方面，两者间都存在巨大的差距，但是在另外一个领域，他们不仅在全球市场站稳了脚跟，而且树立了自己的品牌——为欧美游戏公司的次世代作品提供美工服务。主要工作涵盖2D、3D动画制作以及美术设计，其代表作品包括《蜘蛛侠3》、《钢铁侠》、《007 量子危机》等游戏的美术设计。值得一提的是，乐升科技还是Treyarch的合作伙伴，参与了《使命召唤3》、《使命召唤 世界战争》的开发工作，进行了部分图像和场景制作，尤其是亚洲的场景、人物服饰设计等，得到了欧美顶尖开发团队的认可与好评。

顽皮狗在开发《未知海域2 纵横贼道》的过程中，为了逼真的还原西藏场景和当地的风土民情，通过SCE台湾分公司的牵线搭桥，顽皮狗和乐升科技达成了合作协议，在规定的时间内，他们完成了《未知海域2 纵横贼道》中部分藏人角色、特色物品和场景的设计工作，最终成果令顽皮狗感到非常满意。以此为契机，当SCE台湾分公司宣布与台湾游戏业者合作，在未来三年共同开发三十款PS3和PSP游戏，预计可以创造超过18亿新台币的产值，台湾乐升顺理成章的成为这项计划的主要参与者，借此获得更高级的技术、研发经验以及市场机会。

Perspective Studios

总部地点： 美国纽约
工作领域： 过场动画制作、动作捕捉
主要客户： Rockstar、微软

2008年北京奥运会前夕，阿迪达斯公司要求其全球签约广告公司Psyop，创作一部反映“一起2008，没有不可能”的奥运题材广告，这段视频届时会在中国各大电视台进行大规模投放。在完成了相关广告创意后，Psyop找到了自己的合作伙伴，位于纽约长岛的Perspective Studios，开门见山地告诉他们，这段广告创意需要借助他们的技术，才能完美地展现出来。在这部主要表达“众志成城，团结一心，没有什么不可能”的电视广告中，观众可以看到不懈拼搏的中国女排姑娘、雅典奥运跳水冠军胡佳、以及和伤痛进行着顽强斗争的女篮运动员隋菲菲等体育明星，他们被千万双国人的手掌托起，在奥运赛场上奋力拼搏。这段广告播出后，独特的创意以及令人印象深刻的特效，受到外界广泛的好评。

这段广告的动作捕捉工作，正是由Perspective Studios负责完成，不但要求将近景的每个人物，远景的大部分人物，都呈现出真实、自然、平滑的状态，还要让他们做出不同的动作。Perspective Studios的核心团队成员为此亲赴中国，对几位奥运冠军进行动作捕捉，并利用公司自主研发的软件，将广告中万千中国民众的动作表现的流畅、逼真，与整个广告的创意浑然一体。作为动作捕捉领域的一颗耀眼新星，Perspective Studios于2002年在纽约长岛成立，由从事多年动作捕捉工作的资深技术人员组建而成。他们签署的第一份大单来自大名鼎鼎的Rockstar，这是一份长期合作协议，为他们的全线产品提供动作捕捉服务，包括《横行霸道4》及其资料片、《侠盗猎魔2》和午夜俱乐部系列赛车游戏等。

▼Perspective Studios创作的阿迪达斯奥运广告。



Perspective Studios的动作捕捉服务包括角色创作、动作剪辑、面部动画、专业表演、角色模型、灯光特效、场景设计甚至还可以提供专业的配音服务，虽然在面部表情捕捉方面不如Image Metrics，但是由于提供一条龙服务，有效降低了客户的花销。值得一提的是，他们还成功的挖来了主要竞争对手Vicon动作捕捉公司（House of Move的母公司）开发副总裁Tom Armbruster。除了动作捕捉，数字动画制作也是Perspective Studios的主业，通常一个过场动画的制作流程是：决定故事初稿，润色故事二稿，讨论角色设定，进行彩排或预览，开始场景设计、动作捕捉，然后对动作捕捉数据进行处理，开始动作编辑和动画制作，最后是音效和配音工作。



▲Perspective Studios的公司LOGO。



▲《心灵杀手》游戏截图。

2004年，他们和著名的PSYOP广告公司建立了战略合作关系，拍摄了一系列的电视广告，他们的客户包括索尼、微软、耐克、阿迪达斯等，游戏公司客户也不乏一些大牌厂商，比如Activision和EA。2008年，Perspective Studios在洛杉矶圣莫尼卡区建立了一家分公司，任命Steven Lehrhoff为公司CEO，他曾是电影业和音乐界的资深高管，著名独立电影和音乐公司Palm Pictures的首席运营官，能力和经验都相当全面，曾负责公司传统的电影和电视部门，随后大力拓展DVD影片（不采用影院公映，而是走DVD发行渠道的电影），并涉足电视节目、动画、游戏等多个领域。

Perspective Studios曾经为《未知海域1》制作过一段电视广告，并邀请内森·德雷克的配音演员诺兰·诺斯（Nolan North）进行动作捕捉，在这部广告中，德雷克在雨林中狂奔，随后来到一座神庙废墟，遭遇众多佣兵，此时呼叫器突然响起，德雷克被敌人发现，一场火拼变得不可避免。Perspective Studios近期最重要的一次合作，是同微软以及Remedy Entertainment签署协议，包揽了《心灵杀手》全部的动作捕捉数据以及部分场景3D动画的制作。很多时候，游戏主人公和同伴都在逃生，尤其是不断追杀主人公的黑影，其动作表现既要令人信服，也要给人一种压抑恐怖的感觉。

公司总裁Steven Lehrhoff强调说，“为了这个项目（指《心灵杀手》），我们投入了公司历史上数量最多的人手，当时制作公司也只有50多名员工，而我们出动了几乎一半的人，制作这款很特别的游戏。”看起来，Perspective Studios似乎对恐怖求生类游戏情有独钟，他们还参与制作了射击游戏黑马《地铁2033》（Metro 2033）以及wii平台动作游戏《妖山诅咒》（Cursed Mountain）。不过该游戏的制作商Deep Silver GmbH（并非母公司Deep Silver）已经于日前宣布因经济效益不佳而倒闭，据悉当时还有一笔服务费尚未结清，不过这一传言很快被官方否认，Perspective Studios表示双方合作很愉快，对游戏公司的遭遇深表遗憾。

Technicolor Interactive Services

总部地点：美国加州伯班克
工作领域：整套游戏制作服务
主要客户：微软、EA、Midway



▲ Technicolor Interactive Services的公司LOGO。

曾经生产出世界第一台彩色电视的法国汤姆逊集团，近日宣布正式整体更名为Technicolor。实际上，Technicolor原是汤姆逊集团在2000年收购的一家公司，历史甚至比他们自己还要悠久。公司的业务线非常庞大，主要涵盖电影后期、互动娱乐和DVD与蓝光光碟生产和分销三大环节。《阿凡达》、《哈利波特》系列、《2012》等电影的后期制作均由Technicolor完成，在国内，他们还参与了《集结号》、《满城尽带黄金甲》、《夜宴》、《赤壁》、《非诚勿扰》、《风声》等国产大片的后期制作工作。《唐山大地震》开场4分多钟的震撼特效场面就出自Technicolor之手，而这段花费占据了整部电影预算的近1/3。比如在影片开场，那段大群蜻蜓飞越田间的镜头，完全是电脑后期制作的成果，导演冯小刚对此大为赞叹，“这是Technicolor为我们制作的，我相信如果我不说，观众不会相信那是电脑合成的镜头。”

除此之外，Technicolor还是世界上最大的影片处理商；最大的独立DVD（包括蓝光光盘）制造商和发行商；他们还是X360游戏光盘和外包装的生产商之一。值得一提的是，公司内部曾经发生过一起游戏光盘盗窃案，Technicolor Home Entertainment的一名雇员Rodney Gray，窃取了将近100套尚未发售的《神鬼寓言2》和《战争机器2》拷贝，拿到本地的软件零售店贩卖，最终被警察抓获——这些提前流出的游戏，在网络上被以数倍的价格热炒。相比上述两个兄弟部门，Technicolor Interactive Services的工作范围则是提供高质量的游戏制作服务，从设计到特效，从谱曲到本地化，包括动画制作、艺术设定、游戏过场预渲染，甚至还可以应客户要求制作游戏预告片或提供视觉预览服务。

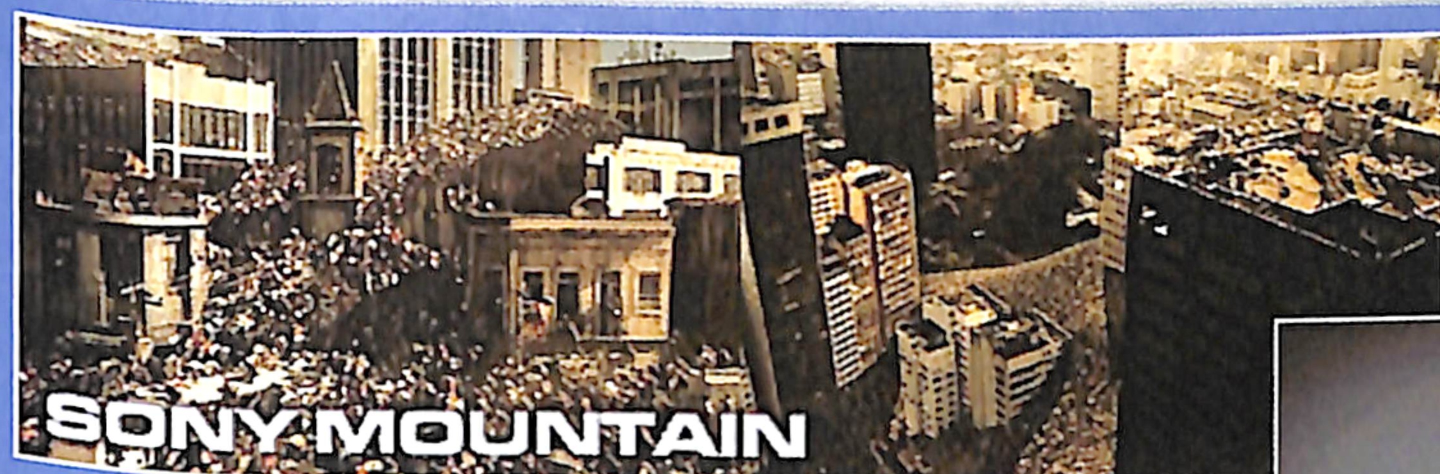

▲ Technicolor Interactive Services的音乐家团队。


▲ Technicolor Interactive Services录音剪辑室。

Technicolor Interactive Services位于美国加州的伯班克，2008年，Rick Mischel开始担任主管公司日常运营的执行副总裁，他曾是Harvey Entertainment主席和首席运营官，旗下拥有精灵卡斯帕和女巫温迪的版权。加入Technicolor Interactive Services后，他和游戏制作部门的负责人Chan Park力主在印度的班加罗尔设立动画部门：Paprikaas Studio，此后两家公司合并为Technicolor Interactive Art & Animation。除了原有的服务项目，现在还可以为游戏公司提供完整音效解决方案，包括配音，录音，剪辑，音效制作、混声等。除此之外，他们在本地化方面做得也是有声有色，可以提供文本、字幕翻译，市

场推广、甚至包装盒、游戏说明书，游戏网站的设计服务。凭借上述全面的开发能力，他们一举赢得了来自微软、Activision、Epic Games和Midway公司的多笔大单。

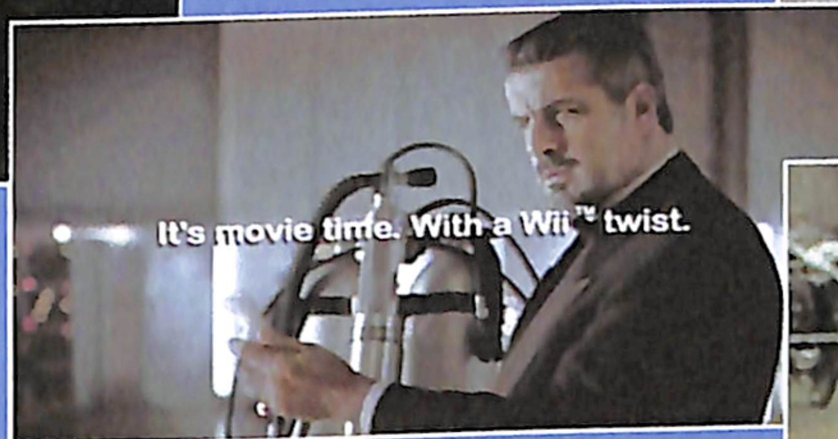
Technicolor Interactive Services参与制作的游戏数量众多，比如Pandemic Studios的绝唱，二战射击游戏《破坏者》，他们负责的是游戏的动画和部分艺术设计，与其他二战游戏不同，本作在德军占领城区的画面只用黑白两色渲染；当玩家成功实施破坏任务，消灭或削弱了德军实力，城市场景就会呈现出真实生活中的缤纷色彩。在另一款作品《黑暗地带》(Dark Sector)中，游戏的色彩同样以黑色调为主，“拥抱黑暗，利用黑暗”是游戏的核心主题，强调匿踪和潜入暗杀的元素。Technicolor Interactive Services还负责了该作的本地化工作，包括推出各种语言版本以及架设游戏官方网站等。他们首次和微软游戏开发部门的合作，可以追溯到《战争机器1》时，Chan Park亲自担任项目主管，由于合作非常顺利，他们成为了微软和Epic Games的长期外包商。除了《战争机器》系列，他们还参与了《未知海域2 纵横贼道》、《质量效应2》、《抵抗2》等大作的开发。



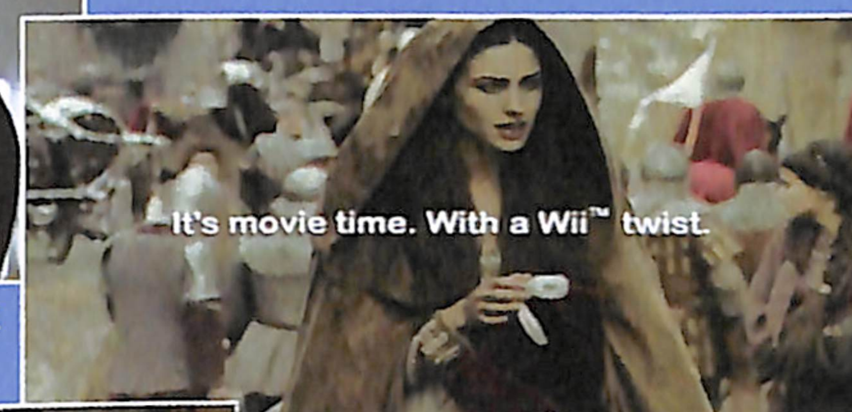
◀ Sony Playstation Mountain的广告。



▶ Netflix登陆Wii的电视广告，主题：爱犬归来。



▼ Netflix登陆Wii的电视广告，主题：间谍游戏。



▼ Netflix登陆Wii的电视广告，主题：经典音乐剧。



▲索尼BRAVIA电视广告。

▼索尼PSP的“符号”广告。



▲ Netflix登陆Wii的电视广告，主题：战争诀别。



■ The Mill公司的LOGO。

The Mill

总部地点： 英国伦敦

工作领域： 视觉特效、广告后期制作

主要客户： 索尼

The Mill公司创建于1990年，是一家屡获殊荣的后期制作和视觉效果公司，总部位于伦敦，在纽约和洛杉矶都设有办公室。由于在影片《角斗士》中的杰出特效设计，让他们赢得了奥斯卡视觉效果奖，成为惟一一家赢得该奖项的欧洲公司。此外，他们还参与了英国BBC电视台长寿的著名剧集《神奇博士》(Doctor who)的特效制作，以及该剧的衍生剧集《火炬木小组》的后期制作。虽然在影视剧领域收获颇丰，但是The Mill的主业还是为电视广告进行后期制作。相信大家还依稀记得，几年前播放的一段耐克广告：在球赛正式开始前，菲格挑衅卡洛斯，引发了葡萄牙和巴西国家队的球员在球员通道的较量，这部广告的后期制作正是出自The Mill公司之手。

有趣的是，The Mill的日常工作，经常是由三地员工联手完成的，伦敦、纽约和洛杉矶的工作室通过一个45MB带宽的专用网络连接在一起。位于大西洋两岸的员工，通过该网络进行实时协作。比如，纽约的工程师不需要飞赴伦敦，参加某个项目的技术会议，只要在各自的办公室中进行视频会议，然后通过网络传输各自的作品即可。The Mill公司与游戏产业的不解之缘，同样和广告制作有关。2005年，索尼公司曾委托他们制作一部BRAVIA新款电视的广告，The Mill设计了“Bouncy Balls”的创意主题，广告的场景是旧金山典型的斜坡街道，顷刻间，数万个七彩小球被抛出，在城市的街道中跳跃、飞舞，这段如同彩虹般绚丽的画面，给予观众强烈的视觉冲击，再配以北欧风格的清新民谣，这段广告在当年获得了多项业内大奖。

为了庆祝PS2主机在巴西成功发售，著名广告公司TWBA creative计划推出一部名为“Sony Playstation Mountain”的电视广告，在广告中，数以十万计的PS2玩家组成了一座比巴西最高摩天大楼还要高的“PS山峰”，为了求得写实、逼真的效果，负责特效和后期制作的The Mill使用了50名特技演员，两架高空摄像直升机，将拍摄地点选在了巴西里约热内卢最高的摩天大楼之上。当146,000名玩家出现在广告的画面中时，宏大到不可思议的场景设计，充分展现了The Mill过硬的技术功底。正是由于上述合作的成功，此后索尼有关《未知海域》、《杀戮地带2》、《龙穴》等电视广告的后期制作，均交由他们直接负责。据悉，目前The Mill的年度总收入，来自游戏产业的部分占据了三成左右。

PSP在欧洲地区首发时，曾推出一段名为“符号”的广告，同样出自The Mill之手。广告中的符号没有腿或轮子，但是可以移动和飞行，就像一个巨大的，红色的，没有固定形态的机械金属，符号的广告意图是展现PSP聚焦的四大内容：游戏，音乐，视频和图片——符号正是由上述四种内容的标志构成的。广告一开场，它只是一个艺术博物馆的雕像，随后突然活动起来，移动到一列行进中的火车的顶部，然后顺着自动扶梯来到一个公交站，在这里遇到了另一个符号，两个符号开始战斗，攀上一个起重机，最后一起坠向地面。广告中的“符号”，拥有不断变换着的外形，要想体现出真实的效果，对整个制作团队都意味着巨大的挑战。The Mill的首席设计师Martin Gauvreau坦言：“最大的挑战在于，这些符号没有固定的外形，因此需要我们发挥极大的想象力，应用合适的技术，为电视观众带来一种视觉冲击力，而这也是PSP所希望传达的。”

自2010年6月1日开始，全美各大电视网陆续播出一套有关Wii的电视广告，宣传网络视频租赁商Netflix正式登陆Wii主机，The Mill旗下的鬼才广告导演Markus Walter选取了四种很有代表性的电影场景，他们分别是“间谍游戏”、“黑白片时代的农场生活”、“经典音乐剧”以及“战争前夕的诀别”，用来突出“现在是电影时间，请晃动Wii手柄”的宣传主题。这段广告播出以后大受好评，根据统计，Netflix的Wii用户订阅量比预期提高了7.3%。作为广告后期制作领域的一面金字招牌，面对蓬勃发展的游戏产业，The Mill公司显然拥有更广阔的施展自身才华的舞台，在用广告推动艺术已经成为常态的今天，The Mill的未来，注定会和游戏业发生更多奇妙的化学反应。



▶育碧多伦多工作室的外观确实很像育碧蒙特利尔工作室。

美女领队：育碧多伦多工作室探秘

婕德·雷蒙德正在组建育碧的又一个王牌工作室

年前，育碧宣布成立育碧多伦多工作室，由于率领该工作室的是人们多年未见的美女制作人——婕德·雷蒙德，因此引起了注意。不过在此之后，育碧对该工作室的进展情况一直保持缄默。

前段时间，育碧宣布《分裂细胞》新作将由育碧多伦多工作室开发，再次引起关注。此外育碧多伦多还有一个与育碧蒙特利尔合作进行的新项目。

当初育碧决定在多伦多开设工作室时，对其选址外界有诸多猜测。育碧蒙特利尔工作室位于当地的潮流之街Saint Laurent，所以人们普遍猜测多伦多工作室也是在当地的时髦前沿，比如Queen West。但是最后的选择却是Bloor/Lansdowne一带，这是一个相对偏远宁静的地方，周围都是住宅区。办公楼是由一家工厂改造而来，外表貌不惊人，红砖、大窗户、天窗和宽敞的办公楼层倒是与育碧蒙特利尔工作室很像。不同之处在于，从这里的窗户看出去，收入眼底的尽是民宅。

10年内增至800人

"所有核心团队成员都是从蒙特利尔调派给我的，"在新工作室会议室的一次非正式圆桌会议中，雷蒙德说，"我们正在慢慢习惯这里的环境，在这栋普通民宅环绕的大楼里感觉真不错。"

目前育碧多伦多工作室的主办公区可以坐180人，另外还有一个圆形区域，被称作"头脑风暴空间"，是用来讨论游戏创意的，里面有块大白板和几个显示器，开发人员可以在那里试玩刚做好的内容，对一些细节进行讨论。办公楼内部风格有点像蒙特利尔工作室，还有一大片空置的地方正在装修。雷蒙德打算敲掉一些墙壁，将现有的办公区扩大一倍，同时让办公区有一些个性化的元素，墙壁上有育碧内部美工创作的画，也有一些当地画家的创作。而且育碧还花钱在办公楼里建了个大厨房，让加班的员工能吃到可口的美味。

与育碧蒙特利尔工作室一样，育碧多伦多工作室也得到了加拿大安大略省政府的强力支持，计划在10年内向该工作室注资2.63亿加拿大元。同期育碧会向这家工作室投入逾5亿美元，雷蒙德承认这是"奢侈的投资额"，不过她会妥善利用这笔资金，她说："我们开办这家工作室不是做小项目，比如NDS或PSP，我们一开始就只做3A级大作。我认为这样我们才能一开始就吸引到最优秀的人才。我们的目标是在10年内扩大到800人的规模，必须一开始就招到出色的人才，有丰富经验的人才。"

将《分裂细胞》新作交给多伦多工作室的一个主要考虑，就是吸引高级人才。雷蒙德说："在游戏产业，多数人都需要对项目的动力与热情。我想这甚至比工资更重要……不过我搬到这里之后很多人都以为我们要做的是《刺客信条》。"雷蒙德相信顶级项目才能吸引顶级人才，同时不同地区所适合的游戏也不同。"蒙特利尔工作室或欧洲工作室所做的游戏都有一种'欧陆'风味，比如《超越善恶》就是一款只可能诞生于法国的游戏，它的欧陆感极强。考虑到这一点，我认为《分裂细胞》非常适合多伦多。"

3A级大作在开发过程中，团队规模灵活多变，一般是启动时团队规模小，之后不断扩大，之后保持在一个稳定的规模。除了这个《分裂细胞》项目团队外，多伦多工作室还有另外一个小点儿的项目组，正在与育碧蒙特利尔合作，该组的领队是刚刚从蒙特利尔A2M工作室调过来的Lesley Phord Toy，之前负责开发的游戏是2009年的动作射击游戏《潮湿》(Wet)。Phord Toy说："我们希望平稳增长，不要一下子把两个3A大作的重担压在工作室身上。我们不仅要一开始招到合适的人才，还要把他们放到合适的职位上。"

分裂细胞团队

Alex Parizeau在育碧蒙特利尔工作了5年多，参与的第一个项目是《彩虹六号 维加斯》，之前担任了《分裂细胞 断罪》的制作人。他刚加入育碧多伦多不久，谈到是否已经适应这里的环境，他笑道："我现在还睡在充气床垫上呢！"Parizeau将继续担任《分裂细胞》新作的制作人，对此他表示非常兴奋，对新项目有很大的野心。"在多伦多制作《分裂细胞》主要围绕三个主轴：团队、技术与设计。刚开始开发《分裂细胞 断罪》时非常艰难，我们面对的是新主机，新技术，需要对设计做出创新，所以开发过程中历尽艰辛。而在多伦多，我们有强大的技术平台，有强大的设计基础，还有一个将不断壮大的核心团队，以及《分裂细胞 断罪》建立起来的基础。"

《分裂细胞》新作的另一个重要人物是Maxime Beland，他是多伦多工作室的新创意总监。他是育碧的老员工，11年前从育碧蒙特利尔的游戏测试员做起，一步一步往上爬。Beland说："第一天起就有工具和基础设计可用，这会使游戏开发容易得太多。"Beland曾是育碧蒙特利尔著名的项目空降兵，总是在项目开发中途加入，所以他被称作"修正者"，正是因为他的出现，使《刺客信条》和《分裂细胞 断罪》在开发中途经历了项目方向的扭转。

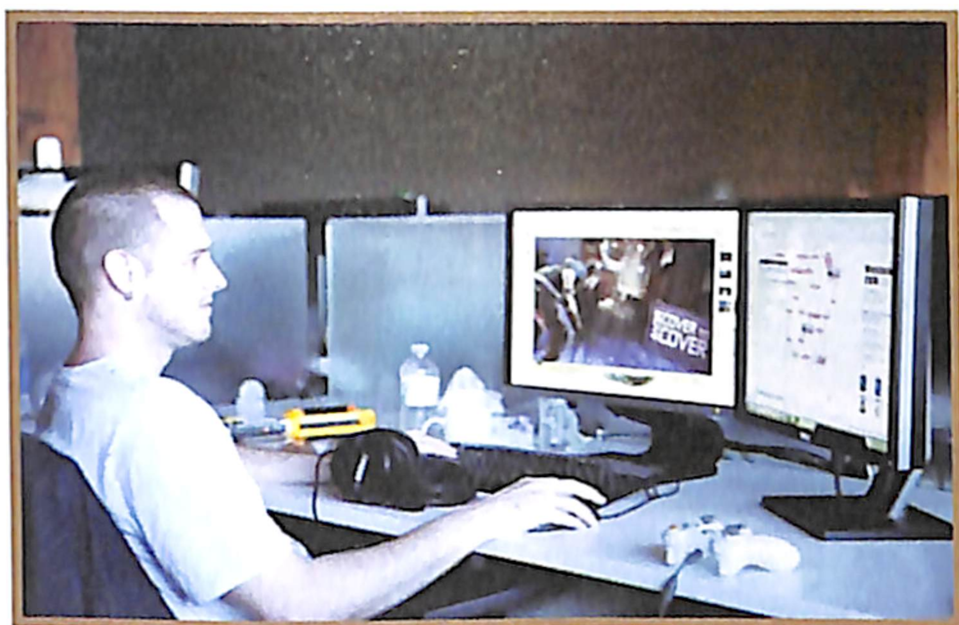
Beland的同事Clint Hocking离开了育碧蒙特利尔，后来他在自己的博客中说，离去的原因是在蒙特利尔工作室太舒适了，他想换一种工作状态。这事让他很有感触："有时就要做一些没那么舒服的事，感觉在一家小点儿的公司里，但是背后却仍然有育碧的支持。"Beland是第一次



▲工作中的婕德·雷蒙德。



▲工作室的内部相当简陋。


▲工作中的 Alex Parizeau。

参与到一家新工作室的建设，这让他很兴奋。“就算碰到的头疼之事也都是全新的，作为游戏开发者，我们就是在头疼中成长。我们喜欢解决每一个新问题。”能够从育碧之外招聘一批新人，可以为今后的游戏注入新的活力。Beland 已经在育碧工作了 11 年，对育碧做游戏的方式早已烂熟，他希望身边有一些新人，带来新的游戏制作思路，形成新的工作室文化。

2009 年 7 月媒体对育碧多伦多工作室成立进行了报道，随后就收到了无数的简历，在半年多的时间里总共收到简历逾 2000 封。雷蒙德说，业界高级人才们踊跃投简历的原因除了育碧本身的实力外，其实也要感谢经济危机。很多公司都在大裁员，育碧不但不裁，反而逆市扩张，所以正在找工作的业界高级人才们趋之若鹜。雷蒙德表示，在挑选人才时，除了能力与经验外，也很注重是否能适合育碧多伦多的公司文化。

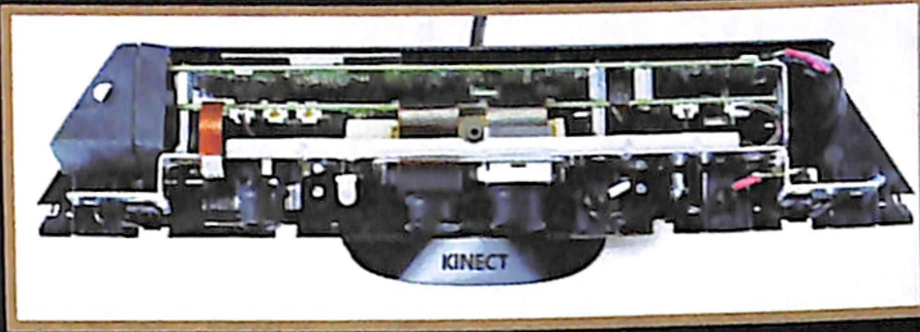
育碧多伦多工作室的第二个团队所进行的项目会在《分裂细胞》新作之前开工，所以该团队的招聘速度更快。《分裂细胞》新作目前正处于概念讨论阶段，由几个最有经验的老员工进行创意构思。Rima Brek 在育碧的资历比 Beland 还老，已经有 12 年的工龄。他从普通程序员做起，在育碧蒙特利尔的技术部做了一段时间，这是育碧内部各团队之间的一个枢纽，由其研发的技术与工具被育碧的各种游戏所使用。各个项目组有特定的需要，可以与技术部商量，获得特定的技术援助。Brek 现在担任多伦多工作室的技术部主管，她还负责招聘技术人才。育碧多伦多工作室成立时就已经表示，会利用当地丰富的电影人才资源，对于从电影业招进来的人才，Brek 要对他们进行培训，让他们适应游戏不同的制作流程与技术。雷蒙德说：“我们的人才招聘计划非常灵活，招多少人并不是最重要的，关键是要找到最优秀的人才！”


▲ Maxime Beland。

掀起 Kinect 的黑盖头

X360 的三大支柱是：内容、Xbox LIVE 和 Kinect，这足以表明微软对 Kinect 的重视程度。





▲微软官方发布的两张 Kinect 内部构造图片。

Kinect 不仅是 X360 的周边，它可能将成为微软的未来，它是微软“自然用户界面”（NUI）计划的开始，如果一切顺利，未来所有的电脑可能都将使用 Kinect 的操纵方式。

大约在两年半之前，微软开始研究自然用户界面，也大约是在那时，3D 摄像头技术开始引起微软的注意。最近微软邀请了一批记者来到其总部园区，NUI 硬件部总经理 Raghu Murthi 首次向外界展示了 Kinect 的内部构造。据 Raghu 介绍，三维感应技术其实 15 年前就已经出现，微软所作的是将 3D 纵深感应技术的成本从 1 ~ 15 美元降到普通用户可以接受的价位。

Kinect 的基本原理是首先向房间投射激光，感应器探测反射回来的光线，从而确定人体各个部位所在的空间位置，然后形成一个纵深图。其实 Kinect 最复杂的部件并非用于动作捕捉的 3D 摄像头，而是能确认音源位置的麦克风阵列。在 Kinect 的机体底部有 4 个麦克风，麦克风的大小和位置必须极其精确，这是在美国、日本和欧洲的 200 多个家庭进行实地检测之后得出的最佳设置方案。当你买回 Kinect 之后，要做的第一件事是对音频设置进行校准，使得麦克风阵列与你房间的声音反射率匹配，如果哪一天你把家具的摆放位置进行了调整，还要重新进行音频校准。Kinect 的麦克风可以锁定玩家所在的位置进行声音捕捉，避免了环境噪音的影响，此外音频处理器还会使用校准时得到的环境回声情况将回声过滤掉。从电视里传出来的声音，或者周围朋友的声音也不会影响到 Kinect 对你的语音捕捉。系统中还预存了各种口音资料，所以英语国家里各个地区的口音也不会影响到系统的判断。

在微软的一个实验室里，摆放了 16 个 Kinect，他们运作时机身像在点头一样上下移动，就像一个机器人一样。微软在进行 Kinect 的耐用性测试。还有一些 Kinect 被装在蓝色的盒子里，用来进行耐热测试。Kinect 有一个小小的内置风扇，当三个感应器与周围气温的共同作用下，温度逐渐攀升，这个小风扇就会发挥大作用。正是通风孔的存在决定了 Kinect 定型为如今的造型。在原来的设计中，有一款造型就像《机器人总动员》中 EVA 的头。是一个手掌大小的豆状，旁边有两根天线突出来。长得太“拟人化”可能是它被放弃的原因。微软希望降低 Kinect 机体的存在感，不希望玩家在玩游戏时，感觉电视机旁边蹲着个机器宠物。

在 Kinect 的技术魔力中，硬件只占一半，还有一半是软件的功劳。Kinect 有一个内置的数据库，其中收录了 200 多种不同姿势的总共 2000 多万张图片，Kinect 使用这些数据生成玩家的骨骼模型。他可以猜测玩家所有身体部位的位置——即使是在它对玩家的动作“看”得不是很清楚的情况下。Xbox 部门总经理说：“理论上电视机前站多少人都没问题。”Kinect 可以根据各个玩家与摄像头之间的距离将其标注为不同的色彩进行区分，不过“设计要点”是同时捕捉两个人的动作。Kinect 将玩家的形象捕捉到系统之后，就会保存下来，今后你再出现在它面前，它就会根据你的骨骼形状判断你的身分。

Murthi 坦诚地说，也许玩家刚开始对 Kinect 不会那么热情，但是不管初期反响如何，它绝不会像 Zune 那样被微软留着等死。他表示，X360 的三大支柱是：内容、Xbox LIVE 和 Kinect，这足以表明微软对 Kinect 的重视程度。Kinect 是微软内部多个部门全力合作的结果，比如它的高端语音识别技术就是由微软的语音专家负责开发，他们在 Kinect 开发项目中得到的经验与技术将会应用于他们未来的语音识别技术研究。Murthi 将 Kinect 称为一个平台，将应用于微软的多种技术，并且在今后不断完善进化。


▲几种比较接近成品的 Kinect 外壳原型。


▲ Kinect 所识别的玩家骨架模型。

唐人街里的最后街机圣地



▲字母都残缺不全的店门招牌。

纽约最后的街机阵地里鱼龙混杂，他们是正在消失的核心玩家群体。

30多年来，Chinatown Fair Video Arcade一直伫立在纽约唐人街的Mott大街8号，那里已经成为美国历史最悠久的街机厅之一。这家店以及它所在的街道看起来破烂不堪，里面的很大一部分街机显然已经是很有年头。单从环境来说，那里真不见得比国内三线城市的破街机厅好。而正是这家其貌不扬的店，堪称纽约最著名的街机厅，也是整个纽约仅存的少数传统街机厅之一，《纽约时报》等主流传媒都曾到那里采访报道。在当地，即使不是玩家也知道这个地方，一些旅行团经过时，导游会告诉他们这里是纽约最古老的街机厅。

Chinatown Fair Video Arcade位于Mott大街南端，那条街有各种各样的廉价玩具与精品店，也有各种档次的中餐馆。沿着小巷子走到尽头，就会来到一个鱼龙混杂的地方。一群穿耳孔、戴鼻环、抹眼膏、梳着各式发型的叛逆青年在"禁止游荡"的招牌下大声喧哗。在人群后面就是Chinatown Fair简陋的玻璃大门。进入到街机厅后，可以感觉到里面的狂热气氛以及空气中的汗臭味与臭袜子味，爱干净的人可能会被这股气味熏得捂鼻子就逃。每个星期五晚上就是那里最热闹的时候，来玩的都是核心玩家，彼此之间一般都认识，大部分顾客都是朋友介绍来的，不少人从纽约市的另一端开几个小时的车过来，就为了与同好们切磋。

Chinatown Fair的顾客中有很多同性恋，事实上这个群体在熟客中占了很大的比例。18岁的Amir Santiago、17岁的Gabriel Cortez和17岁的Pedro Villalta都是常客，他们每个星期至少来三次，一般是3人都放学后就过来。Cortez和Villata是来玩《DDR》的，也可以说是来练习舞技的。他们都能轻松通过最高难度的歌曲。Santiago则是来玩格斗游戏的，尤其是《铁拳6》，但是并不介意看他的朋友玩《DDR》。休息时Cortez经常坐在Santiago的膝盖上，他亲密地搂着他。Cortez说："少年们在这里都很放心地公开他们的同性恋身分。"

这里的顾客已经习惯了形形色色的玩家。34岁的Derrick Rodder说："这里三教九流的人都有，有动不动咆哮起来的，有腐女、有宅男、有职业玩家。"Rodder是Chinatown Fair最铁杆的老顾客之一，已经光顾这家店25年了。过去十年他成为这家店的店员。与其他店员一样，他的薪水微不足道，对街机永不消退的热情是他在那里工作的主要动力。店里不乏闹事者，有时候是醉汉，有时候是无家可归的流浪汉，有时候一群少年一言不合便拳脚相向。

在2005年，纽约还有44家获得许可的街机厅，到了2010年中就只剩下23家。纽约游乐及音乐经营者协会发言人Danny Frank说："街机已经被时代淘汰了，如今只存在于购物商场中。"

街机在美国没落后，不知从何时起，Chinatown Fair成为纽约街机爱好者们的集会所。只有在那里还能找到《街头霸王II》、《吃豆人》等有着几十年历史的街机。老玩家们来到这里就像找到了组织，最吸引他们的是店里的怀旧与比赛氛围，经常会有顶尖高手出没其间。来到这里的玩家们根据喜欢的游戏类型，也分为几派，比如《DDR》的舞者们、格斗游戏的斗士们还有赛车高手们。每天都有人在这里录比赛录像然后上传到YouTube。

虽然是一家开在唐人街的店，店主并非中国人。据几位店员透露，老板是一个70多岁的巴基斯坦人，叫做Samuel。他做这行已经有30多年了。他来到店里时，在玩家们的年轻活力中显得极不协调。

这家街机厅每周五周六都开到深夜2点，午夜之后在店门外会看到很多背包少年站在一起抽烟。22岁的Sanford Kelly就是这样一个少年。他自豪地说："我现在基本上已经是东海岸最强的了。"Kelly是一个职业玩家，专门参加全国各地的比赛，靠比赛的奖金过活。在最近的一次比赛中他被记入了黑名单，原因是他赢了太多次，别的选手都没有出头的机会了。

几天后，Kelly在一个午后坐在Chinatown Fair，迎接着所有的来客。除周五和周六外的生意冷清许多，平常只有附近的学生前来。Kelly很喜欢帮助年轻玩家们提升技术，他得意地说："他们都叫我Sanford老师。"

令人担忧的是铁杆玩家的数量也在减少，最近的机场街机比赛因为参赛人数不够多，关注度不够高而取消。很多高手们转向网络比赛，在网上可以挑战全世界的好手。只有少数几个热衷于面对面比赛的高手仍然驻守Chinatown Fair。

在店外，一个高手兼常客在夏天炎热的空气里落寞地抽烟，他回过头来看着店里朦胧的街机，平淡地说："我们是一个濒危物种中最后的待死者，没什么好悲哀的，这就是现实。"



■顾客们热情高昂，浑然忘我。


■整家店的构造呈L型。

漫步于社会争议的雷区

游戏在争议中成长，游戏开发商如何应对各界的口诛笔伐？

所谓"争议"，就是一个集体不同意另一个集体之所作所为。游戏历史上的争议都相对缓和，《致命格斗》事件在闹上国会听证之前被成功解决。Jack Thompson 毕生都在对抗暴力游戏，结果却是丢掉了自己的律师执照。有时争议反而成为游戏销量的促进剂。Jack Thompson 近来又在电视节目中露面，对《GTAIV》、《荒野大救赎》、《暴雨》等游戏中的性场面大加挞伐，还指责了《费卢杰六日血战》(Six Days in Fallujah)、《使命召唤 现代战争2》等游戏中涉及的中东敏感政治内容，不过这都对游戏的销售没有丝毫负面影响。


■费卢杰的美国海军陆战队士兵。

被吓倒的 Konami

《费卢杰六日血战》选取的题材可以说是美国继越南战争以来最具争议性的一场战役，因此自从 2009 年 3 月公布以来，就受到各界抗议。在这场战役中阵亡的一位英国红帽部队士兵家人对媒体说："考虑到伊拉克战争中死去的无数生命，在电子游戏中为之歌功颂德真是可悲的价值判断与恶劣品味。"

抗议组织"阻止战争联合会"的 Tansy E. Hoskins 说："无论何时何地，让人们玩残暴杀戮游戏都是可耻的。费卢杰的大屠杀应被视作耻辱与恐怖以记之，而不是为之歌颂或以娱乐为掩饰。"

像《费卢杰》这样的游戏，从宣传之日起就应该能预见社会反响，之所以仍然选择这种题材，或许是因为开发商本来就期待这样的反响。一位不愿意透露姓名的好莱坞电影公司营销部高层说："在我们这个行业里，最好就是要走到舆论的风口浪尖，不管是哪个组织抗议都好，他们的愤怒与任何所作所为都将成为你的祝福。你要尽一切所能让他们站在你的一边，证明你对他们非常重视。当他们点头后，全世界都会关注，觉得他们都没问题了，那就肯定没问题了。"


■因为社会争议而胎死腹中的《费卢杰六日血战》。

在制作《费卢杰》时，Atomic Games 与多名参加过那场战役的美国海军陆战队士兵合作，其中一名担任顾问的 Mike Ergo 在《洛杉矶时报》中对那些可能会出来抗议的组织说："电子游戏可以向那些不想看历史频道的观众，或者不想在教室里读历史书的学生，传递战争的激烈与残酷。"

尽管如此，Konami 还是在游戏公布几周后就放弃了《费卢杰六日血战》的发行权，看到各界的强烈反对后，Konami 失去了坚持下去的勇气。对此，不少业界人士认为 Konami 无需如此，其实 Konami 完全可以和一些老兵组织签订协议，与他们分享利润，或者花钱让一些有影响力的组织捍卫该作。开发商为了拯救自己的游戏做了一些工作，包括制作了一个纪录短片，里面是老兵、人道主义者甚至是一些伊拉克人讲述他们的经历，但是这并没有挽回现状。上面提到的那位匿名好莱坞人士说："有时候你要做的是守住一块可守之地，然后告诉人们你所做的东西为什么值得去做。关键是要让别人惊讶，如果自己先吓倒那就处于劣势了。"

意想不到的争议

也有一些游戏的争议来得莫名其妙。Chair Entertainment 开发、Epic Games 发行的 XBLA 游戏《暗影恐惧》是 XBLA 上最畅销的游戏，Metacritic评分达到88分。本来这款游戏是横看竖看都不像是能和争议沾边的，但是发售后居然惹恼了同性恋组织。原因是美国著名的反同性恋活动家 Orson Scott Card 取得 Chair 的授权，出版了两部与《暗影恐惧》有关的书，故事发生在游戏版之前与之后。无论是这些书还是游戏本身，都和同性恋没有任何关系，但是就冲着 Chair 与反同性恋者的合作关系，就触怒了一些倡导自由性取向的人。

一位有丰富经验的游戏业界公关人士说，这种突如其来的无妄之灾在游戏业也十分常见。有时你可能一觉醒来，打开电脑，就发现各种博客、网站、论坛和邮箱里都已经是把你的游戏骂得狗血淋头的抗议言论。根据他的经验，这种事只可疏不可堵，网络时代里什么事都堵不住，只有立刻做出反应，不管是发表评论、致歉还是对游戏做出修改，反应一定要快。

《生化危机5》也出过类似的事件。2007 年 E3 展公布了一段预告片后，很快就有人骂 Capcom 歧视黑人。《乡村之声》的 Bonnie Ruberg 说这是一款白人男性屠杀全村黑人的游戏。之后不久有人采访了《新闻周刊》的著名黑人作者 N'Gai Croal，他回应说，一些美国黑人可能会感觉这样的设定是对他们的侮辱。



"在《生化5》事件后，我们注意到我们这些公关人员应该及早参与到游戏的素材制作，不要到成品出来了才发现存在问题。"Capcom 高级公关经理 Melody Pfeiffer 说。"现在我们自己也在准备一些素材，这样能够根据我们的市场对部分内容进行调换。我们与日本的制作人合作非常紧密，对于西方的敏感内容很重视。"

一位电影业的公关说，就算是美国人，也不一定知道哪些内容会引起抗议，所以有一些预告片也含有测试公众反应的作用。Capcom 事前压根没想到《生化5》会和种族歧视扯上边，在双人模式中是白人与黑人组队杀敌，而主要的敌人是白人科学家。在这起事件后，开发团队花了一些时间调整丧尸们的肤色构成。

利益与争议

去年，Paul Greasley 为 TIGSource 成人教育竞赛做了一个简短的游戏叫做《Edmund》，这游戏有两个关卡：其中一个是越南战争，另一个关卡是战士回到美国，在夜色中的城市街头跟踪一个女人，最后由玩家选择强奸或离去。这种游戏片段在日本的色情游戏中存在不少，但是在美国几乎是前所未有的。当时日本的《电车之狼》在美国正成为争议话题，亚马逊将其全面封杀。在此风潮中发布的《Edmund》引起强烈声讨，不过支持者也不少。作者原本从未想过将《Edmund》当作产品销售，这只是一个参与游戏竞赛的作品。Greasley 说："《Edmund》这样的游戏就像一幅草图，画得很快，线条都不完整，有很多可以解释的空间。"而强烈的争议反而让这样一个竞赛软件变成了商品，因为公众的关注让它具备了商业价值。

不管是独立创作者的实验软件，还是大公司的大制作，都存在一个灰色地带，一个利用争议谋取利润的空间。过去十年业界最受好评、最具业界影响力的游戏都充满了争议内容，比如《GTA》、《战争机器》、《使命召唤》。《现代战争2》的"No Russian"关卡就被各界骂得体无完肤，不过这也成为了游戏的销量促进剂。关键在于，争议的内容是否能引起目标受众的兴趣，如果这些内容令其目标顾客反感，那就成为一把反噬其身的大火。如果在《任天狗》或者《Wii Sports》那样的游戏里出现色情或暴力，其破坏力可能会是毁灭性的。说到底，开发者的目标是取悦他的受众，而不是与玩家为敌。当然，在此过程中还要注意作为一家企业的社会责任感，毕竟若因一时的利益毁掉自己的招牌，那就得不偿失了。

即时世界，梦醒时刻

对于英国游戏开发行业来说，RTW的倒闭应是将狂想者们打醒的时刻。



Realtime Worlds（RTW）的破产在英国游戏产业造成了强烈冲击，尤其是它所在的敦提市——那里曾因为《横行霸道》的诞生而使当地游戏产业蓬勃发展，游戏成为当地重要的经济支柱，兴旺发展了十几年。Realtime Worlds的破产首先是造成数百名游戏开发人员失业，在那样一座小城市里，Realtime Worlds这种规模的公司破产造成的不利影响是巨大的，很多家庭都会陷入经济危机。更何况目前看来该公司根本无力支付员工们的安家费。

而从远期来看，RTW的破产可能会给英国游戏业带来数年难以抹平的创伤。RTW之死并不令人意外，它开发的网游成本过高，获得的评价却不高。这样的打击足以摧毁很多游戏公司。这样的大失败，加上当前的业界环境，将会对整个业界的商业运作方式产生重大影响。

过去几年，RTW吸收了数额惊人的投资——对外公称的风险投资额超过1亿美元。它所开发的《APB》野心巨大，想要成为网游版的《GTA》。可惜不幸陷入了糟糕的项目管理，以及无尽的延期，大量的资源被浪费于无用的内容与功能。

RTW刚刚拿到风险投资时，其创始人、《GTA》之父David Jones志得意满，前景大好。《GTA》之威名就是他说服投资者注资的资本，也是吸引游戏开发者加盟的

同人世界：玩家画手们的快乐与苦恼

游戏玩家是最热衷于同人创作的群体，同人文化是业界之福吗？

最近美国著名影评人Roger Ebert写了一系列的博客，论证为何游戏永远不可能成为艺术。玩家们群起而攻之，几乎将其视作公敌。其实游戏是否艺术这个话题已经老套到很多玩家压根就不关注，但是当遭到其他行业人士的攻击时，忠诚的玩家们纷纷当起了保卫者。即使这个星球上大部分的人还是把游戏当作玩具，但游戏确实启迪着游戏创作。在日本与欧美各国，同人文化都是游戏界的一个特有现象，游戏玩家的同人创作活跃程度远高于其他娱乐领域。对于碰巧会画画的玩家来说，艺术创作几乎不可能摆脱游戏的影响。



▲Capcom委托同人作者创作的《洛克人10》返古封面。

在8位机和16位机时代，画同人图可能是一种孤独的行为，没有同好可以交流。但同人图的创作过程也可视为一种享受游戏的过程。在那个简陋点阵图的时代，很多场景与画面需要玩家在脑内补完，看过说明书里的插画之后才能对游戏所描绘的世界观有更深入的了解。如果没有官方插画，你不可能通过几个像素组成的绿帽子得知林克的相貌。而官方插画与游戏画面的结合放飞了玩家的想像力。当你到达游戏中的一个新区域时，你会想像那片世界在插画中是怎样的一种光景，于是这启迪了玩家的绘画创作。

同人图的创作大多是基于官方插画，有官方确立的角色形象可以参考。沙瓦那艺术设计学院美术系学生Sarah Dill说："绘制已确立的角色形象是一件非常令人满足的事，因为你知道欣赏者认识该角色，你可以专注于描绘有趣的场面。我上小学时就总画《索尼克》、《塞尔达传说》等游戏里最喜欢的角色。同人图一直是我艺术生涯中的主要构成。"

威斯康星州La Crosse市的Marty Elmer是一个长期致力于创作《Mother》同人图的艺术家，他还为一家网站设计了同人界十分有名的"潘多拉快乐之盒"T恤衫。Marty认为同人图是年轻艺术家完美的创作领地，尽管他们日后看到自己的初期创作时尴尬地想把画烧掉。"有一次我偶尔翻到早期画的同人图，翻开后发现画的是口袋妖怪。画得实在太烂了。"Marty说。

虽然小时候的创作很稚嫩，但是可能会成为父母或者祖父母相册里不朽的收藏品，欣赏者也只有父母和玩伴。进入网络时代后，出现了很多的同人交流网站。全球最著名的两个同人图社区网站是deviantART和SheezyArt。用户可以免费注册，可上传的照片和图片数量几乎无限，这两个网站成为现今同人作者发表作品的主要渠道，更是他们进行学习交流的大社区。LiveJournal也是一个流行的同人图大社区，提供了数百种主题的社区，用来发布不同类型的创作。类似的网站

旗帜。独立开发商通常很难吸引到实力级投资者，所以David Jones的方法当时被很多人认为是可以模仿之道。现代高清游戏的开发成本高昂，不过其实并不像很多人想像的那样高。诸如《GTAIV》、《现代战争2》等游戏都号称成本过亿，其实都加入了宣传费、生产费等成本，实际游戏开发成本还没有高到那个地步。《APB》外界也有传闻说成本超过5000万美元，实际要低得多，大约是1000～1500万美元。不过这个数字也已经远远超过了最初的估计，开发进度更是比最初预想的延后了许多。这可能是因为RTW在投资者那里轻易拿到大量风险投资，导致一些高级管理者误以为他们可以像暴雪那样不用担忧进度与预算。

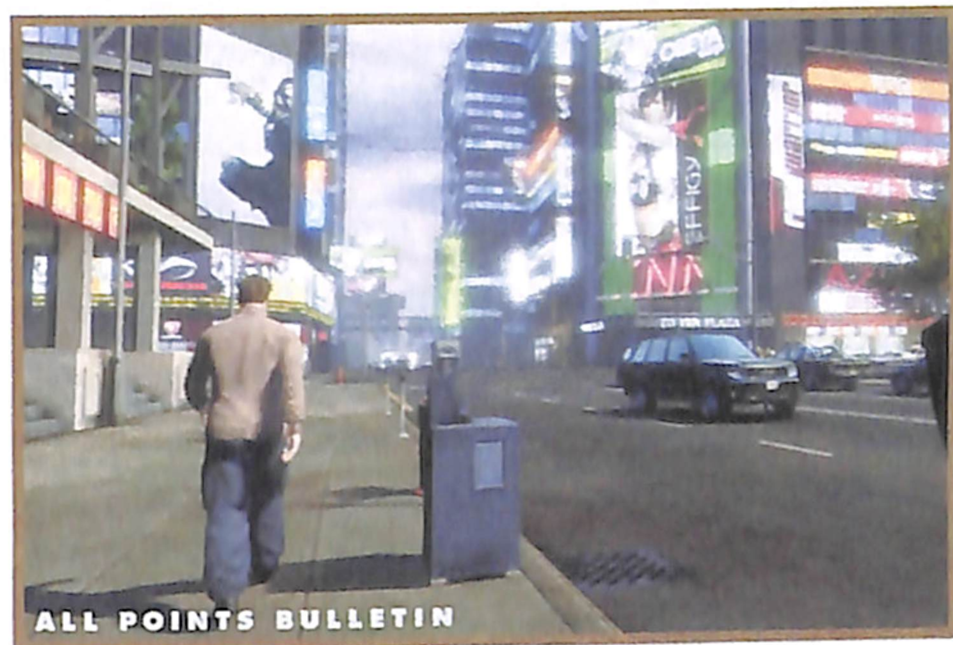
如果当初RTW拿到的投资只有2000万美元，只有其实际拿到投资额的五分之一，《APB》是否有可能反而更优秀？将这笔钱用来作为工作室的启动资金后，所剩的预算将会非常紧张。预算压力可能会迫使管理层加强游戏的进度管理，锁定游戏设计的细节，将不靠谱的创意消灭于萌芽状态。或许这样几年前就能做出一款更好的游戏？然而事实是1亿美元的投资中进入游戏开发环节的并不多。

RTW倒闭之后，今后投资者对于独立工作室的运作状况可能会更加小心翼翼。工作室们可能也会对投资者更小心，谨防他们的创意被钞票淹死——当然，对于那些需要靠发行商的预付款糊口的工作室来说，这只是个天方夜谭。

RTW这件事反映了投资者与游戏评鉴能力脱节这个基本事实。《APB》能够得到那么多的投资，因为它是投资者所喜欢的游戏类型，投资者看到的不是游戏内容，而是游戏开发阵容，一个《GTA》制作人开发的《GTA》式网游——这一点就足以让风险资本蠢蠢欲动。这就好比一个暴雪的名制作人团队要做一个类似于《魔兽世界》的网游，向资本市场公开募资，投资者必然提着大袋钞票抢破头地挤过来。多数投资者对游戏品质并没有判断能力，即使把游戏做好放到他们的面前，他们也不知道游戏到底好不好玩。而玩家的判断标准则完全不同，制作人的名声会引起他们的注意，但是否掏腰包还要取决于游戏质量。更何况是在这个由Metacritic和Gamerankings主宰的年代，想要滥竽充数基本不可能。

MMORPG仍然是最费钱的游戏类型，仍然有一些顶尖开发商在制作五年周期的MMORPG大作，不过短开发周期的网络游戏也越来越流行。能够让发行商投入巨额资本，耐心等待五六年的游戏只剩下屈指可数的几个顶级系列，只有最顶级的开发商能让发行商保持这样的耐性。RTW有一定的实力，不过与这种级别的开发商相比还是远远不及。

小型独立开发商可以通过敏捷、高效、创新与独特的创意概念存活，他们可以用大公司不敢想的速度做出一款以创意制胜的小品级游戏，在大型工作室与大型发行商里充满了政治斗争与繁文缛节，往往很难有那样的创新效率。这种努力进取的小开发商总是很讨媒体和消费者的喜欢。那些尚未打稳根基的新工作室万万不可动不动就"3A大作"，"投资几千万美元"、"开发个三五年"……即使其创办者有着辉煌的职业背景。超大作是巨人们的游戏，不是打肿脸充胖子。对于英国游戏开发行业来说，RTW的倒闭应是将狂想者们打醒的时刻。



还有DreamWidth，其人气也在不断提高。不过这类网站中经常发生作者之间或者作者与网友之间的冲突谩骂，对画作的评论很快演变成人身攻击。

艺术创作与社会道德标准之间的冲突延续数千年。英语中"censorship"（审查制度）这个词可以追溯到公元前443年。罗马的"审查署"负责人口管制，并控制那些被视为下流威胁的作品。审查署与艺术家和哲学家之间产生了无数次的冲突争论，也曾因此发生过流血事件。著名哲学家苏格拉底被判喝下含有毒芹汁的混合物，罪名是他"腐蚀了年轻人"，而且其政见不适合罗马政府。15世纪，天主教廷开始担忧美术创作和文学出版物，制定了关于艺术表达的审核标准。

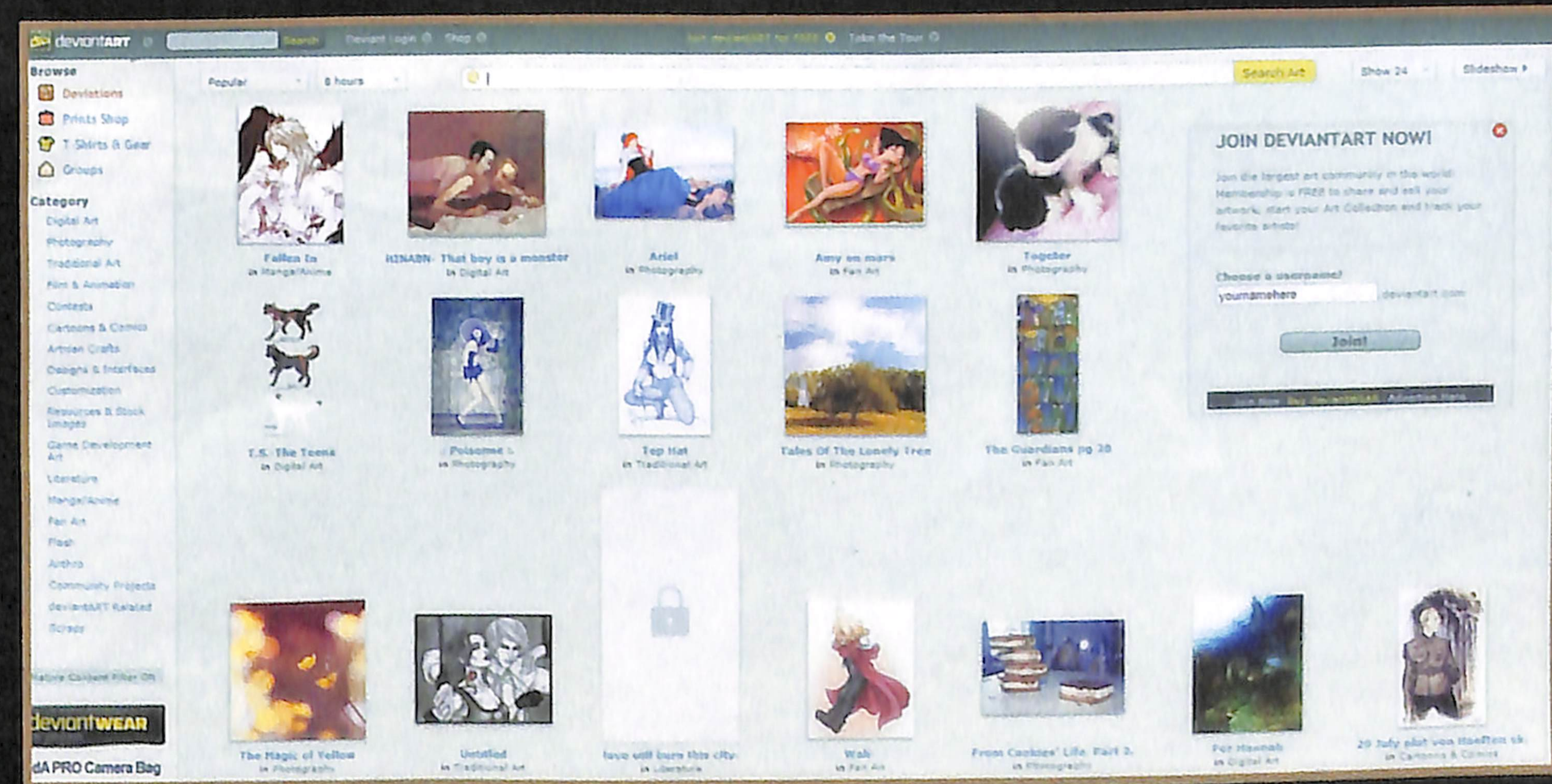
现代社会不会烧死或者毒死独立画家与作家，但是审核制度永远存在，即使是倡导自由的西方国家，关于艺术创作的争议在电视报刊和网络上也从不间断。而同人创作除了道德伦理方面的考虑外，还有版权因素需要注意。了解欧美同人创作社区的可能都听过"规则34"，即与色情有关的规则。在同人创作中充斥着色情图，有些人是想以此哗众取宠，有些人只是想博人一笑。还有一些人是很严肃地从艺术角度描绘其所喜爱角色的情爱生活。在美国，关于同性爱的情色描绘更加泛滥。

对于这些扭曲角色形象的同人图，很多玩家会愤怒地认为自己喜欢的角色遭到了亵渎，游戏公司官方更加不愿意看到自己的招牌角色被玷污。万一一个五岁小男孩不小心看到了库巴绑架碧奇公主后的禽兽行为，幼小的心灵会受到多大的伤害？

由于同人创作不会影响游戏的销量，反而会保持游戏在玩家社群中的活跃度，因此游戏厂商对于同人创作涉及的版权问题一般是睁一只眼闭一只眼，没有人想起诉自己的粉丝，更何况在非营利的前提下，可能也构不成侵权。但是一些流传甚广的同人作品有可能会对品牌形象造成污损，这时厂商可能会采取一些措施。

同人圈里也经常出现剽窃事件，一旦发生了这种事，很容易演变成"一粒老鼠屎坏了一锅粥"，所有同人作者一夜之间都被认为面目可憎，好像所有人都是剽窃者。也有一些作者将自己的作品做成商品在网上销售，而加入了商业利益后，就构成了真正的侵权。对于作者通过同人图获取一定的利益，游戏公司不一定会横加干涉。最有名的一个例子是"我是8位的"同人创作比赛活动。这是根据8位机时代经典作品进行的同人创作比赛，获奖作品被收集成册并出版销售，而且还举办了多个画展，取得了巨大的成功。该系列比赛获得了Capcom的官方支持，Capcom还委托参赛作者创作了复古风格的《洛克人9》和《洛克人10》的媒体碟包装封面。这些同人图模仿了当年《洛克人》在美国发售时令人发指的恶心封面风格，如今以一种复古的风格重新演绎，在玩家与媒体中都获得积极反响，对游戏的销量起到积极促进作用。这些封面至今仍在同人界与核心玩家中传为美谈。

从同人界里也产生了不少真正的游戏创作者。为多家游戏公司创作插画的Eriq Chang说，他的"生活与呼吸"都是在Sierra的经典冒险游戏中，后来他就成了AGD Interactive的画师，这家公司专门重制Sierra在80年代末90年代初制作的经典冒险游戏，现在没有人比他更了解这些游戏的艺术精髓了。Eriq说，同人作者们应该在模仿创作的同时形成自己独有的风格，并由此创作出自己的东西。这才是从游击队变为正规军的正道。



▲著名的同人图分享网站deviantART。

立体时代，检证 X360 的 3D 能力

了解内情的一位开发人员透露，微软内部其实已经将 S3D 视为未来 X360 的一个重要组成部分。

立体 3D（S3D）游戏正在被索尼提升到集团战略的高度，但是微软对于 S3D 新趋势的公开态度却一直是"深表怀疑"，微软微软，Kinect 才是游戏业的未来，S3D 只不过是一段插曲。

微软的 Aaron Greenberg 说，其实 X360 也支持 S3D，只不过大家都没怎么注意。从已经发售的《阿凡达》，到最受期待的 S3D 大作《孤岛危机 2》，都有 X360 版。微软还向业内人士演示了用 X360 播放 3D 电影的效果。Aaron 说："功能已经具备了，问题是消费者需求究竟存不存在。这个问题谁都不知道。我们不是一家想要销售 3D 电视的电器厂，所以我们可以慢慢等待市场的反应。"

虽然表面上对 3D 不冷不热，实际上在微软内部已经在非常严肃地对待 3D 游戏——毕竟，微软是一家对游戏画面有很高追求的公司。在未来一年内，玩家就会看到微软在 S3D 游戏方面的努力成果。微软已经向第三方演示了 X360 的 S3D 技术，X360 将会全面支持正火热上市的各种 3D 电视机型。微软在 S3D 游戏的资金投入方面仍然是趋于保守，不过至少会向有兴趣支持 3D 电视的发行商们提供技术支持。

走在 S3D 前沿的育碧，对 3D 电视的发展普及十分看好，并表示今后其多数高清大作都会尽量支持 S3D。《肖恩 · 怀特》与《幽灵行动》新作都将有立体成像模式。育碧英国常务董事 Rob Cooper 说："我相信《阿凡达》（游戏版）给了我们制作经验与市场运作方面的优势。"

问题在于，X360 能够符合 S3D 的技术标准吗？毕竟 PS3 所支持的 HDMI 1.4 协议才是未来 S3D 的关键。

真 3D，即 HDMI 1.4 的立体 3D，解析度为 1280×1470 的双 720p 帧缓冲设置，这可能会对 X360 造成问题。对于 Xenos GPU 的基本性能，这样的解析度理论上来说是小菜一碟。与 X360 图形架构相似的 PC 显卡技术是 ATI/AMD 的 R520，最大解析度可以达到 2560×1600。即使是其上一代处理器，也可以达到 2048×1536 的解析度，保持 75 的帧率。不过 Xenos 是专为 X360 设计的，出于成本考虑，在很多方面都有缩水。GPU 输出的马力都是通过 HANA 图像处理器进行分配的，该芯片将帧缓冲转化到 HDMI、分量和其他标准的视频输出。将 X360 和 DVI 显示器连接，就会看到 HANA 的大显神威：它能支持任何单链接 DVI 解像，即使是像 1440×900 那样相对模糊的解析度。不过据观察，新款 X360 也没有采用 HDMI 1.4 720p 立体 3D 规格。之所以无法支持的原因，可能是 HANA 在垂直刷新率方面的限制，这使其无法支持 PS3 所用 1280×1470 HDMI 1.4 设置。即使能够输出那样的解析度，也不保证对应 3DTV 的 HDMI 1.4。毕竟该芯片是在 HDMI 1.4 标准制定之前数年就已经设计好的。

了解内情的一位开发人员透露，微软内部其实已经将 S3D 视为未来 X360 的一个重要组成部分，目前正在探讨最佳解决方案。最明显的方案是将游戏的解析度降到一半，比如 E3 展中公布的《杀戮地带 3》S3D 模式初期版本，其生成的画面是两幅 640×720 画面的叠加。之前育碧在 X360 上推出的《阿凡达》就是使用了解析度减半的方法，不过是将两幅完全不同的画面挤到同一个 720p 的帧缓冲。PS3 的解析度在这方面有优势，1280×1470 的帧缓冲规格可以实现真正 720p 的高清 S3D，《GT 赛车 5》就达到了这样的 S3D 解析度，不过并不是所有 PS3 游戏都可以达到，就像不是所有 PS3 游戏都能做到真 1080p 一样。

要为 X360 的 S3D 画面提高解析度，可使其上到 1080p 帧缓冲：每只眼睛 960×1080 的图像其实比 720p 原生解析度更清晰，惟一的缺陷是矩形像素的使用，这可以通过将现有 1080p 游戏进行缩减的方式进行模拟。先不谈 1080p 规格是否能符合 HDMI 1.4 的标准，上到 1080p 帧缓冲对 X360 来说本来就有很多技术问题，毕竟它的 eDRAM 只有 10MB，而且还会涉及填充率问题。需要生成的像素更多，对 Xenos 造成的负担就越大。

Criterion 技术总监 Richard Parr 表示，在制作《极品飞车 热力追踪》的 PS3 版 3D 模式时，遇到了很多问题，填充率、GPU 的多边形处理和内存都是大问题，如果开始时没有做好支持 S3D 的基础准备，在 CPU 方面也会遇到问题。将解析度调低可以缓解填充率与内存问题，但是 GPU 仍然需要更强的运算能力，进行数量达到两倍的顶点运算。

理论上，X360 应该能够追上 PS3 的 3D 性能，总体来说两台主机的运算能力还是很接近的。X360 的 Xenos GPU 在填充率吞吐量和多边形处理能力方面比 RSX 强得多，而 PS3 可以依靠其 SPU 填补不足，问题是那些跨平台开发的游戏是否会有效利用 SPU。为 S3D 而优化的游戏引擎非常重要，PS3 在硬件上虽然有 S3D 的优势，但是因为引擎的关系，很多跨平台 S3D



▲育碧《阿凡达》的 S3D 模式，解析度降低了一半，贴图清晰度明显降低。



▲毫无疑问，《GT 赛车 5》是当前业界最强的 S3D 游戏。

游戏的表现可能反而不如 X360。育碧的 Rob Cooper 指出，他们尖端的 Dunia 引擎（《孤岛惊魂 2》、《阿凡达》）经过翻新后，已经有非常妥善的 3D 功能。这款引擎似乎是特别为 X360 强化的，在对《阿凡达》的 3D 表现进行测试后可以发现，X360 版可以很好地应付 3D 模式下增加的顶点运算量，而 PS3 版显得有些吃力。由于时下市面上的多数引擎在 X360 上的表现都比较出色，因此今后第三方的 S3D 游戏可能还是 X360 版占优，而 PS3 的第一方游戏才能看到其 S3D 的真正优势。

也有一些开发商使用了伪 3D 的方法，这样不会给处理器造成太大的负担。这种方法简单地说就是二维的图像加上景深信息，类似于 BRAVIA 3D 电视将普通 2D 节目转化为 3D 的功能。Crytek 表示，这种方法对处理器带来的运算量负担只有 1% 左右。虽然这种方法做出来的 S3D 画面立体感没有真 3D 那么强，但是在画面解析度和帧率方面几乎不会造成任何损失。

综合而言，PS3 是目前惟一在硬件上全面支持 720p HDMI 1.4 标准 S3D 画面的主机，但是由于引擎技术的限制，能够真正达到理想效果的游戏可能并不是太多。而 X360 虽然硬件方面有先天不足，但拜其更成熟的引擎技术所赐，部分跨平台游戏的表现反而会更出色。在 E3 展和科隆游戏展期间公布的《GT 赛车 5》S3D 试玩版无疑是迄今为止 S3D 表现最强的游戏，这样的效果在 X360 上恐怕很难实现。而且在 S3D 模式下，立体景深感对游戏性产生了巨大的影响，由于在纵深信息精确的立体画面下，对道路前方距离能够有更为精准的把握，玩家可以凭借真车的驾驶经验更直观地判断何时减速过弯，这使得“《GT 赛车》系列”一贯强调的真实驾驶模拟被发挥得淋漓尽致。这才是我们所需要的真 · S3D。

谷歌的游戏之战

敌人的敌人就是朋友，索尼与谷歌正共商游戏大计！

游戏产业的高速发展吸引了各种财团入驻。无论是传媒集团，还是高科技公司，有的是豪掷亿金全力杀入，有的是在不知不觉间进入了游戏市场。硬件商有索尼、微软和苹果，软件商有迪士尼、维亚康姆和时代华纳，鲁伯特 · 默多克的新闻集团一直都在虎视眈眈，斥资数亿美元收购了 IGN 之后，新闻集团也曾试图收购 Eidos 和育碧。现在新闻集团的大敌谷歌成为盘踞游戏产业边缘的又一头猛虎。

今年 7 月初，谷歌向社交游戏巨头 Zynga 投资 1 亿美元，据说谷歌也曾接洽 EA 旗下的 Playfish 和迪士尼旗下的 Playdom，谷歌在游戏产业里大量招兵买马的报道更是不绝于耳。毫无疑问，谷歌正在打造一个大型社交游戏平台。而除此之外，谷歌在游戏产业还有其他部署，其中就包括与游戏业巨头索尼的合作。

敌人的敌人是朋友，索尼与谷歌都是微软的大敌，二者暂时也还没有互相敌对的产品，所以二者的合作成为可能。索尼是第一家在其电脑里预装谷歌 Chrome 网页浏览器的公司，Sony Reader 电子书可以下载谷歌支持的电子书格式，而索尼爱立信的手机也开始使用谷歌的 Android 系统。2008 年冬季，索尼邀请谷歌高层到东京谈判，商讨将 Android 和谷歌的其他程序应用于索尼的电子产品。索尼社长霍华德 · 斯金格迫切地想要把它的游戏、音乐、电影、电视剧等内容串联起来，这需要有强大的软件支持。为了加速这个过程，斯金格在 2005 年聘用了苹果老将 Tim Schaaff 负责索尼的软件。在学习与对抗苹果的过程中，索尼发现谷歌可以成为一个最理想的合作伙伴。索尼推出的 GPS 系统对应谷歌地图，它的多种设备都在大力宣传与 YouTube 的联动功能，索尼还表示要和谷歌合作开发 PS3 的应用软件。Schaaff 说：“开放型技术对消费者来说非常重要，显然创新是不能垄断的。”

与谷歌合作的一个重要目的是借助 Android 系统挑战 iPhone，巨额亏损的索尼爱立信需要找到新的突破口。不过 Android 不会立刻让索尼的产品变得好用易用，而且索尼还将面对三星、摩托罗拉、HTC 等使用 Android 系统的竞争对手。iSuppli 分析家 Matthew Wilkins 说：“通过开源软件很难获得竞争优势，因为所有竞争对手都能用。”

不过使用了 Android 之后，索尼的手机就可以方便的访问内容丰富的网络商店，其软件种类之丰富远非索尼自己的 PS Store 所能及，有这些内容为支持，才能对抗有 AppStore 为后援的 iPhone。过去两年来，索尼爱立信已经裁员三分之一，目前员工数量减少到 8000 人。但是从去年开始，索尼爱立信的销量与市场份额下降速度让索尼有些慌乱。Android 为索尼爱立信创造了盈利的机会。使用 Android 的 Xperia X10 和



X10迷你智能手机推出后，索爱品牌的手机重新恢复了活力。今年第二财季，索爱实现了1200万欧元的净利润，而去年同期为亏损2.13亿欧元。索爱首席执行官Bert Nordberg说，未来索爱的高端手机中将全面使用Android系统。

Android系统的市场占有率提升速度极快。一年前它的市场占有率不过1.6%，到今年一季度已经提高到9.6%。目前的五大智能手机操作系统中（iPhone、黑莓、塞班、Windows Mobile、Android），Windows Mobile和塞班饱受批判，在高端市场上节节败退。对于智能手机领域底子太薄弱的索尼来说，Android是最佳选择。Bert Nordberg已经表示今后可能会停止开发基于塞班和Windows Mobile的智能手机。市场分析家们担忧的是，在众多的Android手机中，索爱如何突出自己的特色？


小巧玲珑的索爱X10迷你智能手机。

其实突破口就在自家兄弟那里。PSP手机的传闻已经出现了好几年，如果索爱手机能玩PSP的游戏，那么游戏功能将成为索爱智能手机的最大卖点，至少在游戏方面足可与iPhone对抗。最近有传闻说索爱正在开发基于Android3.0系统的PSP手机，采用1GHz Snapdragon主处理器，带500万像素摄像头，使用的屏幕尺寸为4英寸左右。如果是久多良木健时代的SCE，使用开源系统作为其游戏平台的操作系统简直是天方夜谭。可如今是软件派的平井一夫掌权，同时管辖索爱与SCE的他希望尽最大可能整合旗下的资源优势，将索爱的手机技术与SCE的游戏资源优势互补，正是对索尼新政最完美的诠释。

当年微软苦口婆心地劝说索尼在PS2上使用它的Windows CE系统，现在谷歌有机会借Android轻而易举地一脚踩入游戏业。谁也不知道谷歌的游戏战略究竟是如何部署，可以肯定的是，谷歌、苹果等外围企业踏足游戏领域后，游戏市场的疆界也拓宽到了更广阔的世界。无论是游戏社交网站，还是手机游戏，都是能够覆盖数亿主流人群的巨大市场。游戏将成为决定互联网未来的主要战场之一，无论结果如何，对于为这场战争输送武器与弹药的游戏开发商来说，都是一件好事。

Bobby Kotick身陷性骚扰纠纷

AB老总手下的眼神亵渎，造成了数百万美元的损失。

Bobby Kotick，游戏业界最臭名昭著的CEO，他战胜了巨人EA，却输给了一个难缠的律师。

Patricia Glaser曾被《加利福尼亚律师》杂志描述为“洛杉矶最猛律师”。因为2007年的一起性骚扰诉讼案，她和Kotick来了一次猛烈的交手。表面上，整个事件就像一个恶趣味的笑话，涉及的演员包括律师、飞行员、空姐、CEO和一个银行家。但这个笑话涉及的赔偿金额却让当事人笑不出来。

2010年7月6日，三人陪审团在加州地区法院做出裁决，他们站在了Glaser的一边，要求Kotick赔偿100万美元的律师费。

根据法庭记录，这起事件开始于2007年。空姐Cynthia Madvig向洛杉矶地方高级法院起诉Kotick和高盛公司洛杉矶投资银行分部总经理Andrew Gordon。Kotick与Gordon一起成立了Cove Management公司，专门打理他们共同拥有的Gulfstream III私人飞机。该案的另外一个起诉对象是Cove的飞行员Phil Berg。Madvig是这架飞机上的空姐，她说Berg从2006年就开始一直逼迫她当他的贴身女伴，陪他出席各种宴会。遭到拒绝后，Berg威胁说要让她“过上悲惨的生活”。她说Berg经常让她清洗飞机的马桶，还用淫荡的眼神亵渎她。Madvig向Gordon汇报了这件事但是没有得到回应，两个月她被Kotick开除。Kotick的理由是：“我们不喜欢存在敌意的气氛。”



两个月后Madvig以性骚扰、不当解聘等为因向法庭提出诉讼，Kotick拒绝承认这些事实，并且亲自进行辩护。2007年4月他更换了律师，这位律师就是Patricia Glaser。Glaser的律师事务所提议Kotick与Madvig庭外和解，这样大约要支付20～40万美元的赔偿。但Kotick认为不存在性骚扰的事实，就算支付的律师费比这笔赔偿金还要高，他也要澄清原告方的清白。

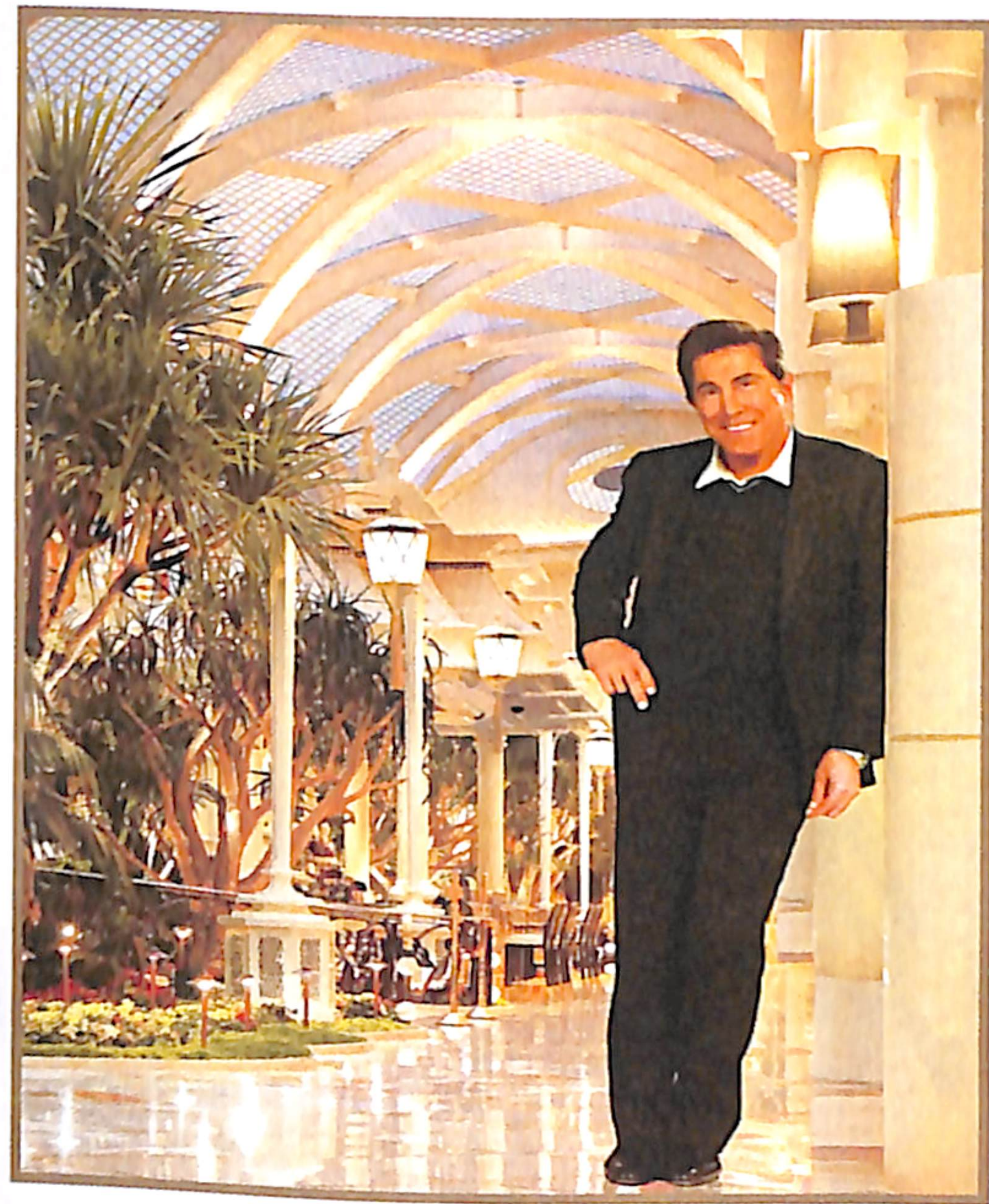
2007年9月，Glaser与Kotick和Gordon开始商讨律师费的支付事宜。第二个月，Kotick寄了一张20万美元的支票，并附上一封信，信中说所欠律师费就此偿清。但Glaser表示Kotick所欠律师费超过100万美元。

那一年12月，Glaser的事务所不再与Kotick合作，之后Gordon又找了另外一家事务所。2008年4月，官司终于结案，Kotick等原告还是向Madvig支付了20万美元的赔偿金，外加47.5万美元的律师费。但紧接着轮到Glaser的律师事务所控告Kotick拖欠百万美元的律师费，仲裁人共收集了11个人的证词。2009年3月，仲裁人裁决Kotick等人拖欠律师费93万8458美元，外加仲裁另外造成的47万9898美元费用，总计142万美元（外加10%的利息）。Kotick与Gordon的Cove公司代表律师Anthony Glassman很快就发表不服判决的声明。仲裁人说：“Kotick先生想摧毁对方，试图一分钱都不给Madvig女士……Kotick也知道从生意角度来说这样不划算，但他是一个有15亿美元资产的人，不介意多花点律师费。”这位仲裁人表示，根据他掌握的事实，在Kotick与Madvig和她的律师进行和解谈判的那天，Kotick说他不想被勒索，他要毁了原告和她的律师，让Madvig女士再也找不到工作。

Glassman指出，仲裁人的描述是基于3年前律师与客户之间进行私人谈话时的二手资料，其中有一些不存在，有一些被夸大，还有一些是断章取义。根据规定，一个案子在销案30天之后资料就会被销毁，所以原始资料已经不存在。关于律师费的纠纷最后告到了加州地区法院，陪审团还是裁决Kotick败诉，但是赔偿的律师费降到100万美元。至于是否继续上诉，Glassman表示他的当事人还在考虑之中。不管这起官司是否会再拖下去，可以肯定的是，Kotick要付出比选择庭外和解多得多的赔偿。不过Glassman在发给《泰晤士日报》的电子邮件中说：“与很多成功的商人一样，对他（Kotick）来说，原则比钱更重要。”

恶魔之王奇遇记

受赌王与飞行之王庇佑的 Bobby Kotick，其创业之路比你想像的更具戏剧色彩。



▲赌业巨子 Steve Wynn 是 Bobby Kotick 的第一位赞助者。

对于 Bobby Kotick 来说，这一切都是从大西洋城赌场车库里的一次握手开始。Kotick 的故事就是游戏巨人 Activision 的故事，一个与史蒂夫·乔布斯和神秘亿万富豪 Howard Hughes 有关的创业传说。

最近这位被视为玩家公敌的 CEO 在贝弗利山一家其貌不扬的熟食品店接受了记者的访问。采访原本打算在 Activision 的 Santa Monica 总部进行，但是 Kotick 突然说不舒服，所以改为在他家附近的小店里进行。Kotick 穿着一件蓝色运动夹克走进了小店，他的笑容和蔼，不像玩家们想像的那样长着一对恶魔之角，两眼放着红光。他推荐记者点一块这家店的招牌烙饼，他说："这是我吃过最好的烙饼。"

赌场奇遇

如果没有赌场大亨 Steve Wynn，就没有今天的 Bobby Kotick。

Wynn 是世界上最富有、最具影响力的富豪之一，他至今对 Kotick 仍然有着深刻的影响。当记者问到 Kotick 现在还有没有和 Wynn 联系时，Kotick 看起来非常惊讶："他就像我的父亲啊！"

Kotick 与 Wynn 因为一次偶然的机会相遇。在达拉斯的 Cattle Baron's Ball 慈善基金年度募捐晚宴上，Kotick 与 Wynn 同坐一席。当时 Kotick 和大学同宿舍同学合伙开了家公司，正准备第二天飞往纽约找一位潜在金主投资。Kotick 和他的舍友开发了一款软件，能够让 Apple II 电脑运行苹果 Lisa 电脑的简易操作界面。这是一款包含鼠标和多种应用程序的套件，用 Kotick 的话说，"创意很好，但产品很烂"。Kotick 负责商业，他的舍友负责技术，还有几个毕业生一起打拼。他们获得了与史蒂夫·乔布斯见面的机会，向他展示他们的创意。

"我对这次会面紧张得要命，因为他是我的英雄。"Kotick 说，"我向他展示了软件，结果被他骂得半死，他把东西扔到地板上，说那是一坨屎，然后接着骂个没完。"最后乔布斯说道："别管你们那坨屎了，我让你们见识见识什么叫做酷。"

乔布斯说着从他的办公桌底下拿出一个蓝色的盒子，他把盒子打开，取出了麦金塔电脑的原型。"那真是我见过最酷的东西！"Kotick 回忆说，"我会永远记住那一刻，我当时穿的衣服，盒子的颜色……"

乔布斯让 Kotick 和他的朋友回家重新设计，想想该如何模仿麦金塔，而不是 Lisa 和 Apple II。虽然乔布斯对他们的概念不感兴趣，Kotick 和他的搭档还是努力推出他们的产品，他们需要的是钱，他们希望满大街都是投资客的纽约能找到风险资本。在晚宴中认识了 Wynn 后，他对这位充满干劲的年轻人很有好感，让他同乘他新买的私人飞机 DC-9。飞行途中，Wynn 聊起了自己的发家史。

赌场巨子兼地产商人 Wynn 在 1971 年只不过是"新边境赌场"的一个小股东，同时兼任夜场经理。一天晚上，一个大嗓门的男人要求见赌场负责人，于是 Wynn 接了电话。电话那头的男人说："你们那该死的酒店挡住了我的视野，我要把它买了。"这个口出狂言的家伙叫做 Howard Hughes——就是莱奥纳多的电影《飞行家》的主角。Wynn 不仅从交易中获得了一大笔钱，更重要的是认识了这位堪称当时第一富豪的怪人，他决定向 Wynn 的事业投资。他对 Wynn 说："我要帮你走出困境，但有朝一日，你也要像我帮助你一样帮助一个年轻人。"

在那次飞行途中，Wynn 告诉 Kotick，他就是他要帮助的年轻人。但是少不更事的 Kotick 居然婉拒了 Wynn 的帮助，仍然要去找他的纽约投资客。他只要 Wynn 帮他在赌场里留一间客房，以待即将在拉斯维加斯召开的展会。然后 Wynn 的盛情相助一直在 Kotick 的脑海里挥之不去，结果与纽约投资者的谈判也被他搞砸了。

再次接到 Kotick 的电话时，Wynn 非常高兴，让他和他的搭档到 Wynn 的纽约办事处。在那里有一辆豪华轿车等着二人，两个魁梧的保镖面无表情地对他们说："请进！"他们坐上车，被带到了一座豪宅，豪宅自带的停机坪里停着一架直升机，两位保镖巨汉又对他们说："请进！"

直升机带着他们直接飞到了大西洋城赌场，又一辆豪车把他们带到 Wynn 另外一家赌场的地下车库，Wynn 就在那里等着他们。Kotick 向 Wynn 介绍了他们的产品与计划，告诉他大约需



■ Steve Wynn 的大型私人飞机 Douglas DC-9-15。

要30万美元的投资。Wynn想也不想，立马就签了一张支票，然后邀他们共进晚餐。Kotick对Wynn说："我们把合同都准备好了，名字改一下就行，明天差人给您送来。"Wynn诧异地盯着Kotick的眼睛，说："合同，还跟我谈什么合同？先在你是我的家人了！"说罢拂袖而去。

Wynn有一个惟一的条件。就像当年Hughes要求Wynn的一样，他可以帮助年轻人，但他一定要获得成功。Kotick呆坐在原地，心下有些惴惴然，他心想这一切来得太突然了，在这样一个赌场地下室里，一个小指头带着戒指的家伙刚刚给了他30万美元，还说已经是他的家人了。Kotick突然想到一些电影里的场景，心想："我们要死了吗？"

Kotick笑道，在那个宿命之日，Steve Wynn走进地下车库时，看起来就像个电影明星一样。"每次我说起这件事，Steve跟我说他的小指从没戴过戒指。但我记得清清楚楚。"



▲充满传奇色彩的富豪Howard Hughes。

魔王的真相

Kotick是个天生的讲故事高手，再加上他的经历确实很有传奇性，当他说起Howard Hughes、Steve Wynn的故事时，坐在旁边的人们都听得全神贯注。坐在Kotick旁边的还有Activision的两位公关部人员。在Kotick对面坐的是Activision财务部副总裁Andy Doyle。作为一个喜欢老游戏的玩家及企业家，Kotick不习惯有那么多的普通玩家老是关注着他。有时他仍然把自己视为一个好斗的失败者，而事实是他已经是世界最大第三方游戏发行商的老总，这是他在许多年前为自己立下的目标。

Activision创办于1979年，创办者是一群对雅达利苛刻待遇不满的程序员。1991年Kotick将其收购时，Activision已处于破产边缘。Kotick说："我记得在90年代初，我们已经有一个目指10亿美元的商业计划，我不记得方案的具体细节，但是我记得大致的目标是要发展到EA的规模。我对收入规模非常重视，希望每个游戏都能成为一个可长期保持的系列。"

Kotick说，过去Activision的财务经常是捉襟见肘，很多计划无法实施。现在Activision已经没有什么财务压力，完全可以专注于开发出最好的游戏。EA一直是Bobby Kotick的假想敌，也是他最大的前进动力。在收购Activision之前，Kotick曾为EA开发过软件。当时他开的公司开发的是商务软件，比如为Amiga平台开发的Deluxe Write就是由EA发行。"实际上那款软件使我对于如何成为一个出色的发行商有了基本的认识。"Kotick说，EA的模式就是管辖着一大批的独立开发商，然后压迫他们。从开发商做起，发展为发行商的历程使得他对开发商的处境感同身受。他说："我不想做他们曾经对我做的事。"Kotick认为EA过于迫切地把游戏开发过程商品化，过于着急地将某个有实力的开发商收购，然后变成EA某某地区分公司。而Activision的做法是：发现了一家有潜力的开发商后，先与之合作开发游戏，取得成功后再考虑要不要将其收购。"我经常说，我们要先约会后结婚。"Kotick说。

在网上流传的Bobby Kotick照片中，有很大一部分都被PS过，通常是将他PS成恶魔：从浓密的卷发里冒出两根恶魔之角，或者狞笑着目露红光。Kotick知道自己在玩家心目中形象不佳，他有些无奈地说："我怎么可能不在意别人是怎么看我的。这当然给我个人造成了很大的困扰。不过我的三个女儿却非常喜欢这些被PS过的图片。"

Kotick说，玩家对他的根主要有几点原因：全球最大第三方游戏公司老总这个身分就很容易招来嫉恨。还有一个原因是他向投资者们说的那些生动的评论。他说："我说的话里，至少有四五件事是被断章取义了。比如'剥夺开发游戏的乐趣'，这句话我已经用了很久，是向投资者解释我们对他们的投资非常负责。这其实是一句玩笑！"他还说过如果可以的话，他很希望把游戏卖贵一些。这也是在特定环境中的一句玩笑话，他没想到这样的话会不胫而走。他说："本来我觉得这些事情都是显而易见的，当大家听到这样的话时，都会自然而然地认为是一句玩笑，不可能是认真的。"



▲在玩家心目中，Bobby Kotick是典型的邪恶商人形象。



Kotick很严肃地说，外界对他的看法都是不准确的，包括自己公司的员工。有一次他和暴雪的一群人吃晚饭，席间谈到Amiga的处理速度，暴雪的技术人员惊讶不已，连连表示实在没想到他也是个"技术型"。

"我说，'我做这个都25年了，没错，我是技术型'。谁都不知道我是技术型，不知道我对于所开发的产品参与得有多么深入。大家都认为我只是一个贪婪的生意人。"

Kotick有时候是自找麻烦，比如他曾告诉一群开发者他不玩游戏，这也招致玩家不满。其实Kotick本人确实是个玩家，经常陪他的3个女儿玩游戏。他说："我真的很喜欢游戏，热情从未消退。但如果让我玩《现代战争》，我可能会让他们把几百个地方改一下，我没法管住自己的嘴。"他对过去拥有并喜爱的游戏与主机如数家珍，但他担心他的游戏修改意见可能会把游戏带到错误的方向。

虽然已经有十几亿美元的身家，Kotick目前并不打算退休，他已经规划了未来十年的发展之路。他认为游戏产业正处在一个关键的变革期，迈过了这道槛，就会成为与电视、电影一样的主流媒体。要实现这个目标，需要做到三点：首先是要有更真实的游戏角色，不止是画面上的真实，更要让人产生情感上的羁绊。因为角色魅力正是电影电视剧的关键。其次是物理界面，也就是操作方式，比如时下流行的体感。最后是社交互动，将游戏作为一种人与人交流沟通的方式。在实现他的主流目标之前，这位饱受争议的CEO将会继续他的游戏之路。

爱红妆更爱武装

——游戏世界的女战士们①

胜负师：我们常用“不爱红妆爱武装”来形容英姿飒爽的巾帼英雄，不过在游戏世界里，这句话就不太准确了，因为那些不让须眉的女战士往往都是大美人，她们或性感、或可爱、或妖娆迷人、或楚楚可怜。总之，以ACG的基本逻辑推断，想要成为一名出色的女战士，“美貌”是第一条件！好了，把歪理先放在一边，这里要感谢一下热心读者copyl，本次秘密花园的图片全部都是由他提供的，如果您也有收藏好图的习惯，不妨将一些稀有的罕见的图片发给我们，我们在整理之后会不定期推出“大家的秘密花园・读者版”。期待您的参与！



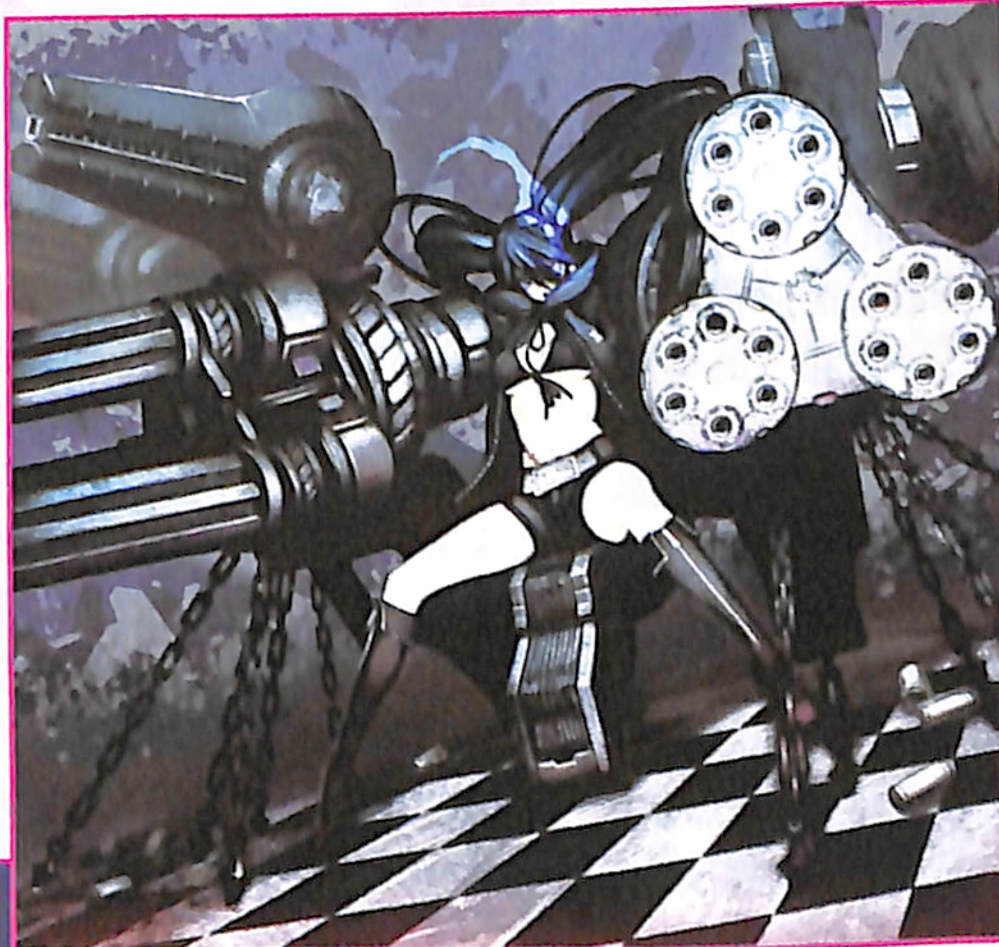
库拉自诞生以来，便成为了“《KOF》系列”中相当有人气的女性角色。冰不但是她的武器与能力，也是她形象与性格的写照。是的，冰一样的少女，听起来就很有神秘感。

这两位女战士可能看着有点陌生，不过要是说起她们出自哪部作品，相信很多人都有耳闻——日本媒体的满分神作《428》，有点印象了吧。游戏中有一个2D版的番外篇专门讲的是她们的故事，《428》的衍生动画也以她们为主角。





来自《苍翼默示录》的萝莉“小白兔”，虽然样子很可爱，但发起大小姐脾气来可不得了。新作里面实力弱化了不少，这让前作主修萝莉的九兵卫同学黯然神伤。



非常喜欢《黑岩射手》整体的冷色调，怎么一个酷字了得。最近PS3的HOME里有黑岩相关的派对，看来SONY对这部动画还挺重视的，希望其游戏化能够一帆风顺吧。

老牌的美女格斗家不知火舞，也是同人画师和COSPLAY的经典题材，只是COS这样性感派的代表人物，要没点“真材实料”就扮不出神韵，难度很大啊！





少女轻装版的银河战士萨姆斯同人。话说刚刚推出的《另一个M》里头的少女萨姆斯造型实在太像《皇牌空战》，让人不太好接受。



经典的《FF》白魔道士，虽说是基础职业，一般不直接参与进攻，但战术上却必不可少。回复外加各种有利状态，小白同学为大家默默提供后勤保障，实在是劳苦功高啊！

新角色曾是《EVA》新剧场版的一大卖点，不过从《破》的实际出镜率来看，这位眼镜姐姐的存在感还是偏弱了一些。不过剧情大改，画面进化这两点我个人还算满意，也期待第三部能够编得更离奇一些，动作戏更华丽一些。



游戏评台

GAMER CRITICISM

雷电：很多优秀的系列作品都会成为 FANS 向作品，因为它们周围有一层很强的气场，前后作品融会贯通，让远远观望的人无从入手，久而久之，在外人看来，似乎变得核心化或边缘化。其实游戏制作者也努力让自己的每一个新作都变得更友好，更容易让新玩家融入游戏，可是那些一点点构建起的独特气场却正式成为今天的优秀的“它们”的奠基。在这个矛盾面前，过度地迎合新手会被 FANS 看成丢失核心成分，过度核心向又只能走向死胡同。作为玩家，努力将自己对游戏的爱好铺展开，用一颗包容和公正的心去面对游戏，才能让自己玩得开心。我们的游戏评台，也是为了让大家更多地了解一款游戏的真实的美。

它是献给所有热爱电子游戏的人的礼物

超级马里奥银河 2

Super Mario Galaxy 2

机种 Wii 厂商 Nintendo 类型 平台动作 发售日 2010 年 5 月 23 日

男人一生在追求的是什么？

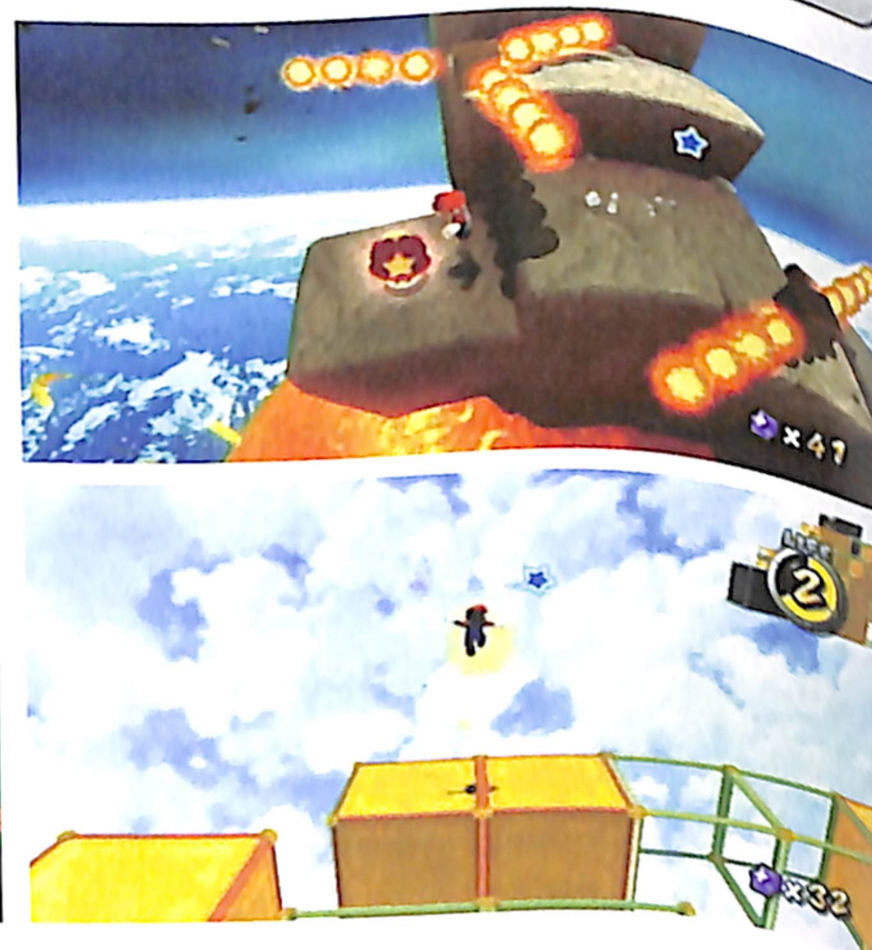
这世界上不同的人有不同的活法，不同的价值观将人引领至不同的人生。有一个意大利男人，他的一生都在追求金钱（Coin）、权利（Power Star）、和女人（Princess Peach）。在这条路上，他一次次证明自己是同领域中最强的男人，他名利双收，他傲视群雄，他是我们的偶像，他是马里奥。

《超级马里奥银河 2》的成功是注定，原因有三。

第一，优良血统。不同于任天堂近年来力图复兴的横版游戏模式，《超级马里奥银河 1》曾经秉承 3D 箱庭游戏模式的经典要素，又加入了“引力”以及“宇宙大箱庭”的创意，用新鲜概念抓住用户的同时保证了核心的不变。其实说到底本作和《超级马里奥 64》以及《阳光马里奥》的游戏核心是一样的，加入的引力元素从一定程度上丰富了游戏方式，成熟的关卡设计让人循序渐进地找到平台动作游戏的乐趣。3D 箱庭的纯粹平台动作游戏其实并不是一个非常蓬勃的游戏类型，作品很多，但是大都偏向异质。导致真正的以丰富的平台动作为核心的同类游戏少之又少，经典的更是屈指可数。从这一层面看，《超级马里奥 64》可以说是独自顶起了一片天。之后的《阳光马里奥》、《超级马里奥银河》都是同一方向性上的扩展产品。本作作为《超级马里奥银河》的续作，积累了大量的经验和素材，没有不成功的理由。

第二，励精图治。如果没有玩过本作的人，第一眼看上去难免会发出这样的疑问：莫不是照搬一代的模式，还用那些素材和创意，重新创建一些关卡而已？答案确实是否定的。很多玩家都认为本作比一代要好玩。那么变更的地方究竟在哪里呢？原来 3D “马里奥游戏”的箱庭设计相对于核心相似的作品“《古惑狼》系列”和“《索尼克》系列”要更注重探索性。也就是说有相当一部分场景并不是“线性的”，更不会像“《索尼克》系列”那般超高速线性，而是类似“动作沙箱”一样的自由探索关卡。这毫无疑问是有意思的，事实证明“超级马里奥”做得很好。在其成功之后，“《古惑狼》系列”和“《索尼克》系列”也分别开始走此路线，但遗憾地是诞生的作品有各种问题，都没有惊人表现。再加上时代的趋势，此类游戏很难在如今的游戏舞台上吸引大众的眼球。这个时候任天堂在 NDS 上实验性地推出的《新超级马里奥兄弟》，出色无比的设计和游戏性让这款作品在世界范围内取得了爆炸性的成功。原来大家最爱的还是传统的、原汁原味的平台动作游戏。之后的作品连续成功，更让任天堂下定把握经典的决心。所以这次的《超级马里奥银河 2》将传统的线性关卡比重加大，突出了传统经典平台动作游戏的味道，关卡的设计成熟有趣，几乎囊括了同类游戏的一切成功元素，让人由衷佩服。与此同时，比例缩小后，仅有的几关“探索型箱庭”也设计得简单有趣，决不至于让玩家找不到北，在场景内瞎逛产生厌烦感。这般紧跟时代又把握核心，励精图治的作品怎么能够不成功呢？







第三，游戏艺术。如果说发展到如今的电子游戏完全可以称为独当一面艺术类型，那么任天堂一定是一位极为成功的艺术家。细细思索，“马里奥”从诞生至今其实都是走在电子游戏艺术领域的最巅峰。看似传统娱乐向的画面风格背后是苛求严肃的制作流程。任天堂的工作环境完全不像想象中那般童话梦幻，沉闷呆板的大楼内部也如同太平间一般肃杀。一位在任天堂本部工作的朋友说过：“大部分办公环境都很沉闷，整栋任天堂大楼严肃得不可思议，我们在毫无笑颜的工作过程中创造了最欢乐的游戏。”这样的情况似乎不可思议，但仔细想想，如果没有高度严肃、效率化、标准化的制作流程，怎么可能创造出标准如此之高的作品。这一点可能只有日本人，只有任天堂才能做到。《超级马里奥银河 2》的关卡想必每一个都是从无数备选关卡中精选而出，加上天马行空的美术设计，超一流水准的配乐，让本作真正稳稳走进艺术的殿堂。流程中难度设计惊人地照顾到了各个领域的玩家，无论平时多么不擅长游戏人的也不至于体验过多的挫败感，尽情于欢笑之中；同样无论多么自信自己为动作游戏达人的玩家，不下一番苦功夫千锤百炼的话，也不能完全凌驾于这款游戏之上。这种成熟的设计，也许本身就是一种艺术。

成功的《超级马里奥银河 2》带给玩家无尽的享受。我们不由得期待下一款作品，任天堂又将拿出什么作品喂饱宠坏的玩家呢？

“心中有梦的男人都不会安分，对生活总是充满渴望，到最后还是会下定决心纵身一跃。这一跃并不怕脚力不够大，怕的是人在空中的时候，对面载着梦的平台却越来越远……” ——意大利诗人马里奥

有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 奈落

暴走时刻 限时关卡一次次挑战失败，总有一次失败之后气的要将手柄扔出去……

是谋杀，还是拯救

白骑士物语 光与暗的觉醒

白骑士物语 光と暗の覚醒

机种 PS3 厂商 Level-5 类型 角色扮演 发售日 2010年7月8日

我一直以为我《白骑士物语 古之鼓动》的游戏时间停留在720小时，之前也曾在杂志上多次提起。当我拿到其续作《白骑士物语 光与暗的觉醒》的游戏时，首先做的第一件事情就是联动记录，这时我发现我居然还有一个975小时的游戏存档。在获悉这一惊人的事实后，我实在是很想找一包烟来发泄一下，不过一个戒烟10年的人家里当然是不会有烟存在的……



《白骑士物语 古之鼓动》（以下简称1代）看似拥有万千缺点，其实归纳起来只有一点很致命：素材掉落率太低。1代个人挑战次数最多的任务是二つの炮击Ⅱ，该任务我打了600多遍，每遍1～10分钟不等，到最后也没收齐全合成所需的12个魔石魔炮。不过更恐怖的是ジャンク屋の欲的系列任务，俗称垃圾场。虽然该系列任务加起来我挑战的次数还不到200遍，但每遍都需要半小时左右，甚至更长。而且这个系列的任务也是最容易掉线的，记得有阵子每天晚上打4小时，一个星期下来一无所获。

面对如此低的素材掉落率，一部分玩家选择了放弃，但更多的玩家坚持了下来，当然在这漫长的游戏时间里他们（也包括我）没少问候游戏制作人的长辈。我个人在游戏时间突破1000小时之际果断收手——没错，就是果断，要知道游戏时间过2000小时的国内玩家不在少数——然后静心等待2代的发售。因为1代的故事根本没讲完，所以2代的发售是板上钉钉的。当时很多人和我的想法一样：只要2代的装备更多、素材掉落率提高，就一定是神作了。

如今我个人2代的游戏时间已接近300小时，但感觉已经到了1代的收官阶段。2代确实增加了装备数量，也提高了素材掉落率，但一些崭新的设定让人措手不及，使得游戏的玩法发生了巨大的变化。2代素质高于1代是毫无疑问的，但2代的乐趣是否大于1代，对于这点各个玩家都有不同的看法，惟一可以肯定的是2代的系统平衡性远不如1代。

2代最受争议的设定，当属鉴定装备。所谓鉴定装备，是指玩家在游戏中可以获得一些名称为问号的装备，该装备需要在武器店进行鉴定后才能正常使用，鉴定的结果可以是一件神兵利器，也可以是一件1级的垃圾。鉴定结果不会随玩家读档而变化，至于种类和能力是由具体任务而随机决定的。

鉴定装备的加入，令游戏的乐趣在单纯的打怪刷素材之上又增加了不少，不过问题在于鉴定装备过于强势了。除去1级的垃圾，鉴定装备有G和U两种，U的性能已经和合成装备强化至满级的性能相仿了，而G的性能要远远优于U！例如GR 26的两手剑初始攻击力大约为396点，而GR 25的G级两手剑攻击力已经可以达到440点！和玩家老老实实刷素材合成装备相比，毫无疑问是直接拿鉴定装备比较省心。而且G、U两种鉴定装备均可以当作+10的装备进行合成，这就更进一步取代了传统的合成系统。

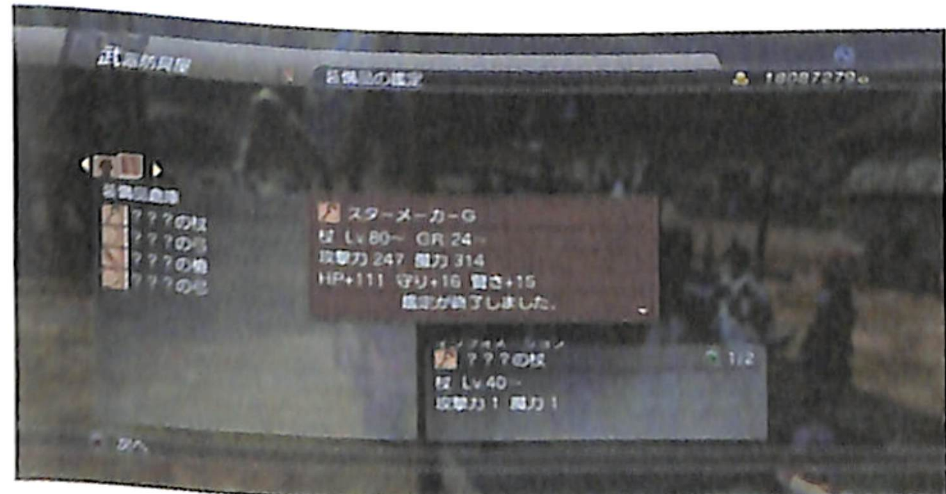
而鉴定装备的获得同样非常简单，从GR 16开始，任何任务在过关时均有可能赠送鉴定装备。而到了通关后出现的隐藏迷宫里，更是可以直接从宝箱里开出鉴定装备，其中第10层更是可以开出GR 25的超强力装备。当然开出鉴定装备的几率不算高，而且鉴定后也有可能是1级的垃圾，但无论如何比起老老实实打素材合成要简单不少。特别是对于需要从低级开始一步步往上合成的武器来说，鉴定装备简直就是一步登天！虽然每层塔过关都需要半个小时以上，但聪明的玩家发明了只开1F的4个宝箱的方法，运气够好的话8分钟能入手3件鉴定装备。

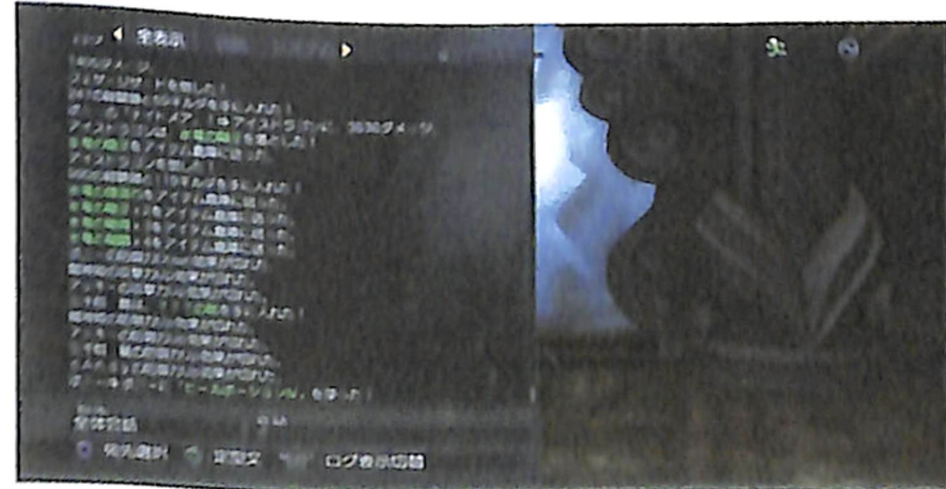
除了鉴定装备，2代的缺点还有一些，但都比不上鉴定装备的破坏性强。鉴定装备完全破坏了游戏的合成系统，由此带来的另一后果就是大批任务无人问津，希望正常打素材的人只能指望朋友帮忙。以前1代80%的任务都不愁找不到人，如今2代能随时找到人的任务恐怕还不及10%，因此Level-5为本作准备的100多个任务变成了无用功。所有任务中惟有爬塔开箱是最热门的，永远不愁找不到人。

大部分玩家在2代的前150个小时都是这么度过的：通关、砂尘1、风民2、砂尘2。砂尘和风民是本作最容易赚GR点数的两大任务，砂尘2凭借单机1分半钟（算上读盘）赚36000点GR点数（算上官方外挂）的效率成为所有玩家的最爱，这是Level-5的另一大失误。当玩家既不需要靠打任务来刷素材，也不需要靠打任务来赚GR点数时，所有的任务都基本上失去了意义。对于一个强调联机的游戏来说，2代可以说是大失败。

从2代的奖杯设置来看，目前的局面显然是有违设计者的初衷。奖杯中目前来看最困难的就是800种合成以及100个任务S级，而这两条在目前的大环境下惟有靠朋友帮忙才有可能。其实单以内容而言，两代的难度差不多，只是1代的白金奖杯基本上可以在自然游戏过程中获得，而2代的白金奖杯需要玩家刻意去刷。目前下结论可能还有些为时过早，但2代白金的人数毫无疑问会比1代少很多。

虽然2代的系统平衡性有很大问题，但对于玩家来说也有一大好处，那就是节省了大量游戏时间。升GR？有砂尘。搞装备？去开塔。两件事都搞得差不多了，就陪朋友打酱油，或者安心等配信任务吧。从这个角度来说，Level-5虽然谋杀了这个游戏，却拯救了万千玩家。就算你是时间帝，也禁不起几千小时的反复摧残啊！







有爱度 ❤❤❤❤♡ 点评人 纱迦

抽奖时刻 打完任务去武器店鉴定的时候，心情真是有如摸奖。首先不能是1级的垃圾，其次要是G级的装备，然后还要附加能力优秀，最后还得样子好看。这还不算打任务时鉴定装备出现的几率。久而久之就明白了：其实我们只是从一个坑跳到另一个坑。

西部风情的最佳诠释

荒野大救赎

Red Dead Redemption

机种 PS3/X360 厂商 Rockstar Games 类型 动作 发售日 2010年5月18日



《荒野大救赎》与“《横行霸道》系列”同门，将大背景从现代化的城市转移到20世纪初的美国西部荒野，驾驶汽车的黑帮和警察变为骑着骏马的牛仔和警长。游戏的故事主线其实很简单，一个想过正常生活的亡命之徒被迫走出已经逐渐安稳的生活重新回到荒蛮残暴的世界与旧时的好友开战，玩家将作为一个牛仔在旧西部末期见证西部的没落。当一种文化即将逝去时，人们才看到他最闪光的部分。真正精彩的地方也在此，一路上遇到的各种身世、性格的角色撑起一个庞大的框架，将那个遥远的时代最直接地展现在玩家面前。游戏分为相连的三个区域：象征美国新科技力量的文明小镇“黑水”(Blackwater)，笔直的街道和洋楼间跑着烧汽油的老爷车，里面坐着拥有权力的要员，新建的火车通向荒蛮的西部；象征西部的新奥斯丁（New Austin）是西部片中常见的以放牧为主要经济来源的小镇，镇上有各种世俗的小混混和年将迟暮而迫于形式的美国警长，人民受到歹徒和野兽的威胁，现在还有火车将各种陌生人源源不断地带到镇上；墨西哥新天堂（New Paradise）是处于动乱之中的城市，残暴的统治者对面是头脑糊涂的盲目革命家和一心革命的农家烈女，墨西哥军队与反抗军之间的战斗使得民不聊生。各种矛盾都激烈地碰撞出火花，工业革命对西部地区的原住民产生了巨大的影响，整个西部都处于巨大的变革时期。而印第安原住民更是处于一个尴尬、危险且最动荡的年代。这不是一个所有人都了解的世界，其中有太多值得思考的社会问题，对人性的探索也矛头鲜明，主角在世事和私事之间左右摆荡，不由让人感叹一个时代的终结，凄美。

《荒野大救赎》是对沙箱游戏的又一次进化，它表现出的各种可能性让人大呼过瘾。基于《横行霸道IV》的引擎经过改进之后为玩家还原了一个最美丽的西部。一天24小时时间的变化和各种突发事件让游戏中的世界活了起来，野外动物的出没也与时间有关，要想猎到自己想要的猎物就要了解它们的生活习性。人们在镇上生生不息，过着自己的生活，玩家走进他们的世界，跟着他们的节奏进行交易、游戏、赌博、发展剧情。那草原属于飞奔的骏马和豪情万丈的牛仔，朝阳昔日，晴天暴雨，即使什么目标都没有，光是伴着悠扬的音乐向着美丽的夕阳策马奔腾就让人流连忘返。而游戏可玩的内容也是相当丰富，各种收集要素并不是单纯的到一些角落去找出隐藏的旗帜、鸽子之类那么简单，狩猎、财宝、采药、抓通缉犯等等，一旦投入进去，几个小时一晃就过去，而你在连续玩了几天之后会发现前面的路还那么漫长，然后将骏马停在山顶，眺望一望无际的美景，耳边是呼呼风声……那感觉棒极了！

有爱度 ❤❤❤❤❤ **点评人** 雷电

震撼时刻 像一个男人一样面对，像一只野兽一样疯狂反扑，还是像一个胆小鬼一样永远躲避？主角马斯顿的救赎之旅以“那样”的方式终结，即使是所有人都预料到的结果，却也悲怆而轰轰烈烈。乌鸦从房檐上展开翅膀，向夕阳的方向飞去，阳光为其黑色的羽毛镶上美丽的金边。



狂野的西部之旅

粗犷而又不失细节的画面

画面效果可以说是在同类游戏中最好的，虽然地处荒无人烟的西部，但是所有的山、草原、荒漠、河流都描绘的栩栩如生，让人感觉真的身处实地，地图十分广阔，但每个地方都有它各自的特点，而不是一味的重复。特别是一些天气效果非常棒，比如暴雨天气，电闪雷鸣，抬头望天还有摄像机被雨打湿的效果，让人感觉像真的在看电影一般。如果你此时正在进行一场悲壮的战斗，那这种狂暴的天气定会将战场气氛烘托到极点。此外还有拟真的生态系统，存在着数不尽的各种动物，并且不仅用来观赏，打猎也是其中乐趣之一。不得不对制作组竖起大拇指。

恰到好处的音效

各种枪的声音，敌人的叫喊声，说话的配音都恰到好处，让你仿佛身处实地，屏幕前不再是一个个电脑AI，而是一个个活生生的人。音乐也是松弛得度，烘托出战斗的激烈，平日生活的悠闲。但是这里有个小瑕疵，有时候在城镇中走着，周围也没发生什么，莫名其妙就响起激昂的音乐，让人有点不知所谓。

乐趣十足的系统

搭配着曲折的故事剧情，结合各种多变的系统，主线任务也是丰富多彩，让人不由得想一口气玩到底。除了主线，支线任务同样多姿多彩，而且还有一些随机任务出现，让整个游戏世界丰满起来。游戏系统同样非常有创意，结合时下流行的第三人称打枪游戏的操作特点，还结合了西部牛仔的特点，加入了绳索系统和死亡之眼系统，让整个战斗趣味性提高了一大截。其中绳索系统是尤为出众的创新，不仅可以捕捉马匹等，还能在战斗或一些任务中将人捆绑，进行搬运，可谓乐趣十足，又符合了西部牛仔的特点。不过缺点还是有一点的，一些小任务重复率过高，比如本游戏的捉拿通缉犯任务，可谓是千篇一律，到达指定地点，击毙或捆绑通缉犯，再从犯人同伴的报复中逃回城。开始很有乐趣，但做太多了就显得有些无聊了。且也没有稍微强一点的BOSS级人物，不过这点在这种追求真实的游戏中不出现也无可厚非。

刚中带柔的故事情节

剧情方面略显老套，还是美式游戏那种为了保护自己家人而战，再加点复仇要素。不过这种剧情和西部场景倒也符合的不错。最大的亮点可能是最后主角成功赎身，和儿子一起温馨生活的一段，可谓是为这个充满杀戮的游戏增添些许温情的气氛，使得玩到这里的玩家不由得感慨万分。不过之后的峰回路转同样带给玩家震撼，可以说让整个游戏的剧情都提高到了一个新的高度。不过个人感觉结尾略显仓促，还没来得及细细品味，游戏就戛然而止。这可能也算一种艺术手段吧。

总的来说，这个游戏可谓完美，没玩过将是你此生中的遗憾，当然前提是你对美式剧情和人设都还能够接受，并且对这种经常变换视角的游戏不会晕。那么相信在几十个小时的体验中，你会慢慢融入到主角的喜怒哀乐之中，与他共同驰骋在广袤的西部。

有爱度 ❤❤❤❤❤ **点评人** DF

感动时刻 当主角毅然推开那一扇大门，门外全是满满当当瞄准了他的敌人时，我不禁对主角肃然起敬，同时又对那个黑暗的社会现实感到哀伤。

20 周年纪念作，“自捏饼”口感还不错！

火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄

ファイアーエムブレム 新・紋章の謎 ～光と影の英雄～

机种 NDS 厂商 Nintendo 类型 战棋 发售日 2010 年 7 月 15 日







“《火纹》系列”20 周年之际，任天堂公布的这一款复刻作品让玩家喜忧参半，因为《新·暗黑龙与光之剑》在粉丝中的口碑并不算好，本作又处处流露着前作的影子。不过实际拿到游戏后玩家还是舒了一口气，因为游戏的素质确实出色，作为复刻版而追加的各种内容也体现了厂商的诚意。

游戏在系统方面最大的革新在于加入了原创角色（マイユニット），玩家可以创造一个分身参与到战斗中去，这在“《火纹》系列”中实属首次（《烈火之剑》的原创军师无论在剧情还是系统方面的存在感都太低）。由于本作的角色面部依旧比较“丰满”，这个自创系统也被玩家们戏称为“自捏饼”。原创角色的意义并不仅仅是给玩家增加了一个强力单位以及游戏时的代入感，前日篇 1 外传共计 14 章的全新关卡也为玩家们展现了一段战争背后的故事。无论是原创角色成为阿利提亚骑士的艰辛，还是卧底女军师眼中落下的悔过的泪水，都能令玩家印象深刻。新增的剧情在不影响原作主线的前提下，最大限度地丰富了角色的形象，重新引入的“会话”系统也不单单是为了给支援系统做一个标识，不同角色的个性和故事在会话中都有所体现，这也弥补了以往同伴一加入就基本变成“哑巴”的缺憾。“兵种变更”是一个自前作开始就极具争议的系统，不少玩家认为自由地平行转换职业（实际上还有数量和类别的限制，一周目时算不上自由）会让角色丧失特性。诚然这是一个方面，但当玩家挑战最高难度后才会察觉到这个系统的意义所在，某些绞尽脑汁也无法通过的关卡，会在一次恰当的兵种变更后出现转机，令战局豁然开朗。

“《火纹》系列”一向以高难度著称，本作在难度方面的做法是“保持难度、拓宽区间”，全 5 种难度的设定可以适应各种程度玩家的需求，不死人模式（カジュアルモード）的引入也可以看做是本作向新玩家投出的橄榄枝。如果读者觉得本作没有什么难度可就大错特错了，3 星难度下手持强力武器的山贼都能杀得玩家的正规军夺路而逃，更不用说 4 星难度下的强制先攻特性。高难度下的攻关就仿佛是在破解一场棋局，适当的兵种、正确的战术、合理的走位才能助玩家攻破重重难关。提及难度又不得不说到“斗技场”，这个在历代中令玩家金钱、经验双丰收的场所，在本作中俨然化作了一道鬼门关，里面出现的敌人堪称历代最强，我方最强力的角色也只能靠 S/L 大法在里面赚到两个“稀饭钱”，新人还是老老实实地去训练场升级吧。

《新·纹章之谜》的质量实属上乘，至今也已卖出近 23 万份，只不过任天堂在 NDS 上的两款《火纹》都是复刻的做法实在让人摸不着头脑。加贺留下的老本还剩《系谱》和《776》，究竟下一款《火纹》会是什么，玩家也唯有拭目以待。

有爱度 ♥♥♥♥♡ 点评人 苍穹

掀桌时刻 最高难度下如履薄冰地攻到了王座前，升级时却出了个“白板”，想想前一次记录已经是 20 分钟前的事了，不禁掀桌而起曰：“坑爹呢这是！”





中庸之作，不尽如人意。

波斯王子 遗忘之砂

Prince of Persia The Forgotten Sands

机种 PS3/X360 厂商 Ubisoft 类型 动作 发售日 2010 年 5 月 18 日

风格还是那个风格，但总体来说还是缺一些什么。它有着“《波斯王子》系列”的血脉，但却没有“《时之砂》系列”的精髓。所以用中庸来形容是最好不过的了，游戏最大的亮点与最大的败笔显而易见，另外简简单单 10 小时白金或全成就也算是小小的馈赠吧。

融入《时之砂》的风格

游戏中对于周遭场景的布置，以及建筑物各种风格的设定都让人想到了 PS2 上第一作《波斯王子》，而且人物的塑造也极为相似。各种飞檐走壁、行云如水般的跳跃让人很是怀念。新加入的解谜要素强化了动作部分，也考验玩家对于按键时机的判断，相信游戏最后部分的那几面水墙一定让玩家印象深刻吧，要求如此精细的操作也算是该系列的创新了。《波斯王子》最大的乐趣自然就是靠自己的摸索去解开一道道难题，齿轮条与齿轮的谜题、冻结水柱的谜题，大水闸谜题以及水墙来回跳跃的谜题等等，这些都可以说是继承于“《时之砂》系列”的风格。另外游戏中对于“砂”的表现非常到位，所有场景中无时无刻都在透露着“砂”的历史，最后关头砂爆袭来的场景令人震撼，很好地把“砂”这个媒介与游戏的内容结合起来。况且普通杂兵战都是建立在砂的基础上展开，以砂的形态出现，又以砂的形态消亡。当然游戏也是不是一味地追求对砂的表现，与其形成鲜明对比的自然就是解谜要素中的水之力，记得 PS2 的前作中王子喝口水就会回复体力，而且魔化后也是与水形成对比。要追溯到初代的话，“水”与“砂”这两个永恒的主题的确在游戏中融合得非常到位呢。

过分单调的战斗

和创新的精细操作比起来，游戏的战斗部分简直就是偷工减料、毫无革新，反倒是退化了不少。在我个人看来，就是因为枯燥的战斗而毁掉了我对游戏的整体印象。四种元素能力的加入丰富了战斗，但实际上并没有起到太大的作用，相反给人以多余的感觉。除了“烈风之刃”外，其他 3 个能力只能起到装饰上的作用，而且对于普通杂兵战来说随便砍几刀就能轻松通过。相较于《武者之心》的快节奏战斗与《王者无双》的“速杀”系统，本作的战斗简直就是一个大失败，如此没有特色的战斗居然出现在了“《波斯王子》系列”的正统作品之中，简直让我匪夷所思。通关的玩家想必也一定会注意到，游戏中的杂兵大多一个样，虽然有几个“压箱底”的能够称得上“BOSS”，但实际上也就是普通杂兵的强化型，让人感觉很没有诚意。通关后的竞技场模式也是如此，毫无乐趣，真的算得上是玩一遍就能扔掉的游戏。

不过本作倒是一款“成就／奖杯神作”你只要打通一次就能获得全成就或白金奖杯，也不用选择高难度。真正意义上的一次游戏即可完美！对于各位成就／奖杯饭们来说绝对是不容错过的佳作啊，而且通关一次仅需 8 小时左右。

有爱度 ♥♥♥♥ 点评人 脆薯条

惊险时刻 记得当时自己在制作攻略时，为了避免游戏后期的一个恶心 BUG，还刻意复制了一个存档。当在空中连续穿越的时候真担心手一滑就掉下去永远出不来。Ubisoft 埋下的这颗地雷着实让我汗颜。

初音的二次进化论

初音未来 女歌手计划 2nd

初音ミク –Project Diva– 2nd

机种 PSP 厂商 SEGA 类型 音乐 发售日 2010年7月29日

Music 3.0

近日，美国著名政治网站LewRockwell.com刊登了一篇名为“初音将是下个世代的摇滚巨星”的文



章。作者在文中强调：来自初音的文化冲击是一场真正的音乐革命。如果最初真人演奏乐器的传统方式可称为音乐1.0，而DJ混音的创作方式是音乐2.0，那么Vocaloid的创作则可被称为音乐3.0。

或许你可以不知道Vocaloid，或许你也可以不熟悉“Character Vocal系列”，但深受日本ACG文化感染的你却不可能没有听过“初音未来”这个名字。谁也未曾想到一款通过雅马哈的Vocaloid 2语音合成引擎开发的虚拟歌手软件，会在今天掀起如此轩然大波。而恰恰是SEGA这个曾经在业内被笑称为“老顽固”的厂商，成功将“初音”游戏化并开拓了广阔的市场前景。《初音未来 女歌手计划 2nd》的发售则可以看做是将这一热潮推升至了最高点。

DIY精神

初音歌曲的生命力来自于制作人的创造力，来自每个人对于音乐



的DIY精神。而游戏化后的《初音》同样提供给玩家巨大的DIY空间，这是其他同类游戏所无法比拟的。尽管音乐本身无法通过PSP进行创作，但玩家却可以自由编辑MV，从选择背景、表情到设置镜头拍摄方式、人物动作，一首与众不同的MV可以轻松从玩家的手中诞生。SEGA将这样一款原本只有通过电脑才能实现的动画编辑软件巧妙地移植到PSP这台掌机上来，激发了玩家的DIY精神，值得肯定。

MUG之魂

严格来说，去年发售的前作《初音未来 女歌手计划》并不能算是一款完整的音乐游戏。与《太鼓之达人》、《DJMAX》、《摇滚乐队》等等主流的音乐游戏相比，《初音》单调的玩法有着明显的不足之处，无论是按键音的混音效果还是高难度操作的技术要求，几乎都为白纸一片；即便与显示方式类似的《应援团》这样的作品相比，《初音》也丝毫体现不出半点创意。这样导致的后果便是，大部分FANS很快对游戏失去了新鲜感，而核心向的音乐游戏玩家又对本作提不起任何挑战兴趣。

首次触及这样的题材、首次面向这样的群体，多年不曾涉足音乐游戏的SEGA自然不可能一次圆满。有了前作的种种缺憾与经验教训，《初音未来 女歌手计划 2nd》才能以更成熟的姿态出现在我们玩家的面前。在笔者的眼中，新作最明智的改进之处并非加入新歌并提升新的难度，也并非增加两种全新的按键方式，而是在于从原来的只对应单手操作变为了本作中可以两手互换操作。这一小小的改进不仅解放了玩家的操作压力，也让游戏的玩法彻底变活。

音乐游戏的灵魂不在歌曲本身，而是重在体现玩家与音乐之间互动，《初音》也不例外。

有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 九兵卫

轻松时刻 在音乐游戏之余，本作还提供了各种虚拟歌手的房间，玩家可以观察初音、镜音双子等等角色的生活状态并与他们进行简单的互动。这一看似迷你游戏的部分实质就类似“虚拟宠物”，对于SEGA来说同样有着巨大的市场挖掘潜力。

令人无限回想的恋爱之歌

纯白相册

WHITE ALBUM 綴られる冬の想い出

机种 PS3 厂商 Aquaplus 类型 文字冒险 发售日 2010年6月24日

迄今为止，这是家用机上最令人称赞的美少女恋爱游戏，不仅仅是人设方面，包括剧情以及音乐都是同类作品中首屈一指的。不过就白金难度来说，算是文字冒险游戏中最难的一个了。那几个对话收集银杯简直是令人发指……撇去这一点不说，游戏总体给人的感觉是非常好的，好在对于现实的批判、好在对于剧情主旨的表现、好在对于冬日心酸故事的种种描述，七个人的结局中透露出各种无奈与伤感，宛如被白雪点缀着的故事一直留在玩家的心中，虽然充满坎坷与心酸，但仍然如雪一般纯洁。

突破传统的美少女游戏

最早2D美少女游戏的表现方式主要就是在对话过程中加入一张人物静态立绘，随后改变种动作来配合文字，简单说来就是一张张放CG。随后让玩家觉得有意思的就是加入了脸部表情细节，例如眨眼、嘴型变化等等，不过《纯白相册》（以下简称《WA》）却直接采用了全身可动的设计，包括肩膀、头发、眼睛、嘴巴、胸部、衣服等等部位。虽然全身可动在PC平台的一些游戏中早有应用，但在家用机领域不得说是一个大进步。这样一来玩家在游戏的时候也会大为投入，一些角色的细节也表现得很到位，配合出色的原画，整个游戏给人的第一影响就觉得很“萌”，很有玩头。《WA》是超过十年以上的作品，在最为重要的人设部分上，河田正人十二年后的画风可谓是改变了太多太多，虽然剧情是沿用了原PC版，但新增加的女主角如月小夜子又为游戏增色不少。加上新的主题曲、重新编排过的结尾曲、全身可动的新技术，重制诚意度满点。





强大的声优阵容

可以说此类美少女游戏增加了真人配音也是一大进步，相信一小部分的声优控也是从游戏中磨练出来的。《WA》的声优阵容真的是非常豪华，包括目前大紫大红的平野绫和水树奈奈，还有户松遥与朴璐美。值得一提的是，平野绫与水树奈奈虽说都是为游戏配音，但就两首角色歌《WHITE ALBUM》和《SOUND OF DESTINY》来说，表现力还是非常到位的。所以我一直强调美少女游戏中的歌曲大多都比较好就原因就在这里，当然这也和声优本身的唱功有直接关联，如果不是她们来唱的话，估计就有点那啥了……

歌声与白雪

“歌”与“雪”是贯穿整个游戏的两个重要媒介，两首角色歌也是游戏中两个主要角色的灵魂。而“雪”对于游戏来说更是一种象征意义的存在，不仅仅是女主角森川由崎的名字（Yuki、ゆき），就连游戏名的副标题都与雪有关，而且游戏的开场曲与结尾曲更是与雪紧密相连。原本《WA》是定于2009年冬季发售的，在游戏中也是处处充满了对于“冬日”这个季节的描绘，圣诞夜由崎舞台上的过场动画也是在一片大雪中开始的，或许在冬日之中的各种恋爱故事才能给玩家带来最直接的暖意吧。制作人对于雪这个意境有如此执着的态度，也算是很少见的啊。

有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 脆薯条

感动时刻 当游戏的结尾曲《POWDER SNOW》响起时，仿佛把我带回了十年前。熟悉的旋律依旧，但就在这十年之间，我已经改变了很多、经历了很多，还是那句话——十二年后的改变伴随着我十年前的记忆，《WA》依然还是那么美。

一起踏上史上最强 LV1 的追忆之路

重装机兵 3

メタルマックス3

机种 NDS **厂商** 角川GAMES **类型** 角色扮演 **发售日** 2010 年 7 月 29 日

首先游戏带给我的整体感觉就是“乱”，这个“乱”字要怎么理解呢？首先，游戏的主人公开始就是失去记忆的状态，而他自己对这个事情一点线索都不清楚，却还要踏上寻找记忆之路，此为其一；其次，多重的结局令我们防不胜防，说不定在哪里一不小心就和一个女孩成婚了，这种处处留情的风格可以说是涉及到了游戏里的全部和主角有关的女性，此为其二；最后，游戏整体的流程以主线伴随着支线的形式展开，不仅弥补了主线略短的不足，还很好的充实了游戏的分支，但是过多的支线有时却叫人难以选择谁先谁后，此为其三。总的来说，这个“乱”字在游戏中就是以超高的自由度表现出来的，相比于 1/ 年前的前作，本作可谓是“乱”的精彩，“乱”的有形！

再来说说本作的变化特色，新增的职业系统可以说是弥补了系列只有战车这一战斗要素的不足，每个职业的技能都各有不同，在各场合活用不同的技能才能保证顺利进行游戏，这也是无形中增加了组队的战略要素；此外，新增的另类战车也是丰富多彩，从原始风格的生物战车到 8 人高抬的花轿，一切都是应有尽有，从这里可以看出制作人对本作下的功夫相当深，就连小狗都有自己的战车，这可以说是叫我感动不已。

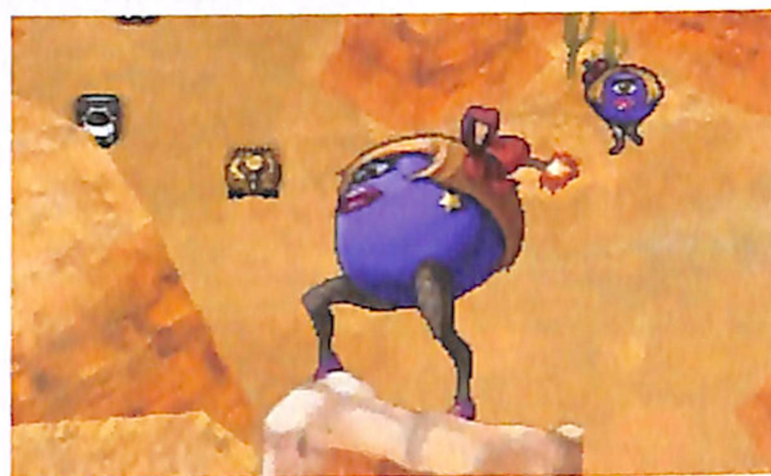
最后说说系列的重点——“赏金首”，这个贯穿了整个 MM 系列的要素可以说每作都在强化，不过本作的赏金首虽然各有特色，但也有些差强人意。首先，两极分化现象很严重，强的特别强，弱的甚至几回合就能干掉，而且往往在游戏后期都能轻松对付对应阶段的赏金首，这未免丧失了挑战性，反过来说，2 周目的几个赏金首又都是 99 级也未必能击破的强力角色，这也会使一些玩家失去挑战动力；其次，赏金首掉落道具率极低，经常为了一个极品零件而反复 S/L 同一个赏金首，想必很多玩家也跟我有同感吧；最后，需要靠运气打的赏金首数量过多，给游戏平衡性造成了影响，我们玩的是游戏，不是运气！

■开着潇洒的摩托，带着美丽的新娘回家，这是多少人向往的事啊，看着主角不免叫人产生一些嫉妒！

▶看来黑丝真的是现在流行的主流了，前作里春风得意的神秘人在本作居然以黑丝亮相，这真是让人难以置信啊！



▲曾几何时，一台花轿也能要人命，也许这正是本作带给我们的不一样的感觉！



其实本作是一个很不错的作品，虽然略有不足，但是仍能接受，最起码制作人追求给玩家不一样的 MM 的诚意是看得出来的，我也希望这个系列可以一直走下去。

有爱度 ♥♥♥♥♡ **点评人** 永恒的爱

感动时刻 看到失忆的男主角能够不顾一切，一次又一次的拯救女主角，并最终获得女主角的真心，我们主角锲而不舍的精神真是令我感动！







新生的“异度”系列

异度之刃

Xenoblade

机种 Wii **厂商** Nintendo **类型** 角色扮演 **发售日** 2010 年 6 月 10 日

想必大部分玩家都听说过“《异度装甲》系列”和“《异度传说》系列”。虽然本作内容上跟这两个系列没有任何关系，而且玩法也大相庭径，但却是被冠以“异度”之名的全新 RPG 游戏，制作人同样是负责开发“异度系列”而成名的高桥哲哉先生。本作的自由度极高，在游戏中玩家不仅可以依照自己的意愿在场景中自由探索，还能通过各种支线任务从不同的角度了解剧情。

意料之外的剧情发展

评定一款 RPG 游戏素质高低的关键因素就在于它的剧情是否能吸引人，而剧情吸引玩家的最关键要素就是无法让玩家猜到下一段剧情究竟会是什么，而《异度之刃》就很好的做到了这点，出乎意料的剧情发展牢牢的抓住玩家的好奇心，迫使玩家不断玩下去。虽然《异度之刃》的开场剧情和大多数日式 RPG 十分相似——首先，主人公所住的家乡往往都会被敌人毁灭；其次，主人公都会在这时无意中继承了从古代就留下的神兵利器；最后，主人公会带上青梅竹马踏上复仇（或者讨伐魔王）的道路。但是中途的剧情发展却让玩家大跌眼镜，比如居住在巨神界最高点的海因族因为自己体内有大量的魔力，一直自视清高不愿和其他种族为伍，却不知道自己其实只是巨神界中异生兽的饲料而已、一直被巨神界居民视为敌人的机神界只是为了复仇才向巨神界发动进攻；数万年前的双神冲突也是机神梅丽娜为了保护自己的子民而被迫和巨神赞扎交战，而得知真相的修鲁克也在旅途中渐渐有了改变；当最后神的世界宣告终结，人类和各个种族共建彼此的家园的时候，大家在一起谈论着未来的种种，也许这才是故事真正要告诉玩家的地方，也许整个故事赋予玩家的就是亲自创造未来的喜悦。想想正因为未来不能预知，才能有各种各样的期待，才能制定自己的目标并努力去实现。

不够成熟的战斗系统

和精彩的剧情相比，本作的战斗系统实在是太糟糕了。游戏采用了类似《白骑士物语》的实时战斗系统，虽然在游戏初期你可能觉得这种战斗方式十分有趣，但不久你就会发现其中有很多不足之处。首先是战斗的出场名额，通常情况下都必须派出一名负责承受伤害的角色和一名负责回复血量的角色，这样就使剩下的一个名额非常吃紧，过少的出场人数导致游戏后期的战术非常单一，让人觉得游戏过程十分乏味。如果说战斗系统勉强能让人接受的话，同伴的 AI 就只能用“猪狗不如”来形容了，比如很多时候卡尔娜会不顾正在被敌人围殴的同伴，而优先回复由玩家控制的角色，这种莫名其妙的行为在混战中最为常见，着实让人恼火。

游戏有上百种的支线任务和丰富的收集要素，在游戏中你完全可以抛下主线流程，一边完成各种支线任务一边在雪山、平原和原始森林中自由地冒险，相信家用机上很少有 RPG 能给玩家如此丰富的冒险。

有爱度 ♥♥♥♥♡ **点评人** 洛克

感动时刻 随着剧情的深入发展，我们的主角修鲁克也由一个只想报仇的少年成长为一个能为同伴考虑、会保护大家的真正的英雄。而修鲁克成长的过程仿佛也是玩家自身的成长，不由不叫人感动。

这才是"一骑当千"类动作游戏的最高杰作

战国 BASARA 3

战国 BASARA 3

机种 PS3/Wii 厂商 Capcom 类型 动作 发售日 2010 年 7 月 29 日



大惊喜

在《战国 BASARA 3》正式发售前两个多月，我与几位同好曾一同预测本作的销量，我对《战国 BASARA 3》的销量估计一直都是全球累计 50 万左右，这是基于《战国 BASARA 2》25.7 万和《战国 BASARA 2 英雄外传》18.8 万(PS2 版 16.7 万，Wii 版 2.1 万）的日版销售成绩进行的猜测（这两作均未发售过美版），考虑到相关动画剧集的造势效应，我觉得日本本土的《战国 BASARA 3》在 2010 年内卖个 30 多万份应该不成问题；而《战国 BASARA》的英文版《Devil King》在欧美两地的出货量分别为 4 万和 8 万，策划更成熟、制作更精良、宣传更猛烈的《Sengoku Basara Samurai Heroes》理应取得更好的成绩，所以全球累计销量应该能够达到 50 万份。

没想到……3 代仅仅发售了三周，PS3 版销量已达到 33.5 万，而 Wii 版也有 7.7 万进账！照这趋势发展下去，到 9 月《战国 BASARA 3》在日本国内的销量就会突破 50 万。考虑到《战国 BASARA 2》的全年累计销量是首周销量的 1.89 倍，所以《战国 BASARA 3》的全年累计销量达到 55 万份不成问题，最后算上美版那十几万份，双版本全球累计销量 70 万达成！

行文至此，可能有读者会吐糟"你又没买 Capcom 的股票，《战国 BASARA 3》就算全球销量破百万，小林裕幸也不会分钱给你，你用得着开篇就大谈销量吗?"当然五毛钱、五美分、五日元我都没地儿领，但是《战国 BASARA 3》卖得如火如荼，Capcom 赚得盆盈钵满，且莫说《战国 BASARA 4》，就连《战国 BASARA 3 英雄外传》的制作预算都会充裕很多。说不定小林裕幸原本只打算让其中几个敌方武将在《英雄外传》里转正，这下有钱了，蛋糕可以做得更大了，搞不好连复出呼声一直很高的松永久秀、丰臣秀吉、竹中半兵卫等角色都有可能在外传模式里重新登场。

更何况游戏原本就是商品，游戏厂商不是慈善家，不会朝一个盈利无法达到预期的游戏品牌持续砸钱。《新鬼武者》就是典型案例，全球销售预期 130 万，最终出货 64 万，结果从 2007 年起，《鬼武者》连续四年缺席全球各大游戏展。《寄生前夜》系列"的境遇更凄惨，1999 年 12 月 16 日发售的《寄生前夜 2》没有达到销售预期，《寄生前夜 3》就如"泥牛入海"一般，直到现在都没音信。虽然野村哲也前不久在 Twitter 上说"《寄生前夜》系列"的续作也许会推出高清版，考虑到《第 3 个生日》预定今年冬天发售，哪怕 SE 明年春天就发表高清版的《寄生前夜 3》，那与前作相隔也有十一年之久！

所以我现在很庆幸不必花那么长的时间来等《战国 BASARA 4》。《战国 BASARA 3》的销量越高，《战国 BASARA 4》在 2012 年夏天发售的可能性也就越大，而且游戏的品质也越有保障。当然我的意思并不是"前作销量越好，续作素质越高"，毕竟有《鬼泣 2》这样的系列耻辱、玩家噩梦摆在那里，只是在时间、金钱和人力都很充裕的情况下，畅销游戏的续作蜕变为地雷的几率比较低罢了。

再说《战国 BASARA 3》的优良品质也确实对得起所取得的销售佳绩，要不是最近几年日本游戏市场持续萎缩和玩家对"一骑当千"类动作游戏审美疲劳，我觉得《战国 BASARA 3》就算卖 100 万份也不为过，因为就连《真·三国无双 3》和《战国无双》这两款平庸之作在日本国内的销量都突破了百万大关。事实上，单就游戏体验而言，这两款游戏比《鬼泣 2》更烂。假如光荣没有推出"化腐朽为神奇"的《真·三国无双 3 猛将传》和《战国无双 猛将传》，那 2001 年至 2004 年也不会被人称为"无双"最辉煌璀璨的时期。

但是，我不会再缅怀那段"激情燃烧的岁月"、"阳光灿烂的日子"，因为在我看来，《战国 BASARA 3》发售以后，"一骑当千"类动作游戏的最高杰作，已不再是"无双"系列的任何一作。那些或优秀、或平庸、或有趣、或无聊、或诚意满载、或粗制滥造、或迸发出耀眼光芒、或充斥着铜臭气息的"无双"游戏，就这样掺杂缠绕成一团，静静地沉入脑海的最深处吧。

这个时代……已经不属于你们了。







光与影

2010 年 2 月 28 日，在看完《战国 BASARA 3》官方网站上的 Jump Fes 2010 宣传影像以后，我在博客上更新了一篇日志，题为《从目前公布的情报来看，〈战国 BASARA3〉超越前作已经成为定局了》。在文中我列举了六点理由，分别是：

一、用"战刻"替代了"战极"系统。（这一点在我发表于《游戏·人》第 37 辑"游戏议会"栏目的《HEROES 再临警报》中有详述）

二、因为"战极"被取消的缘故，BOSS 改用 BASARA 技反击，不会再出现大家一起发动"战极"然后拼血的惨烈情景。

三、可以同时装备三种以上固有技。("固有奥义"是 5 月 13 日才公布的，当时没有人会想到 Capcom 居然这么厚道)

四、固有技无需切换，可以用按键组合的方式直接发动。

五、加入冲刺和锷迫系统（也就是通常所说的"拼刀"，当时"剑剧"系统还没正式发表，所以大家沿用了"无双"系列的称呼)。锷迫也不是像"无双"系列那样双方僵持，而是《神之手》和《JOJO 冒险奇遇》那样的热血对殴。

六、固有技可以派生其他的固有技。比如说伊达政宗先发动 War Dance，再发动 Crazy Storm，后者就会变为动作和判定截然不同的 Crazy Stream。

在购入 PS3 版《战国 BASARA 3》并且玩了将近 200 小时后，我想我现在可以继续把那篇日志写下去了，当然得先把标题改为《之所以称〈战国 BASARA3〉为"一骑当千"类动作游戏"最高杰作"的若干理由》。

以伊达政宗为例，其四招固有技不但可以在发动 War Dance 以后产生变化，还可以互相取消，从而组合出异常华丽、爽快、凶猛的连续技。我现在最喜欢使用的连续技就是装备专用装具"奥州笔头"以后以"六爪流"状态出战，遭遇 BOSS 以后先使用通常技确认命中，然后发动 Death Bite 把 BOSS 打到空中，之后就是 Crazy Stream 的热血斩击，Crazy Stream 大致能够攻击 20 次，所以在砍到第十七八刀的时候我就会再次使用

Death Bite 取消 Crazy Stream，以免 Crazy Stream 的收招动作把 BOSS 打飞，然后再来一轮 Crazy Stream。因为 BOSS 被挑空两次就会受身，所以我视战况分别采用 X-Bolt 或者 Magnum Strike 结束连招。假如 Boss 的移动速度比较慢，又没有其他敌人干扰，我还会在 Magnum Strike 后面接一招 Hell Dragon，待 BOSS 冲到面前，便送他一发全功率输出的零距离颜射。要是战刻计量表和 BASARA 计量表都是满的，那还可以打得再华丽些。

除了组合连续技以外，四招“六爪流”强化版的固有技和两种固有奥义（Hell Dragon 和 Testament）还有各自的妙用。X Bolt 可以迅速转换方向，避免伊达政宗被敌人偷袭，正应了《战国 BASARA 3》说明书上那句“龙的攻击是没有死角的！”Death Bite 可以把敌人打到空中，长按固有技键伊达政宗还可以跃起追打，重要性就不用我废话，玩过“《鬼泣》系列”的都知道。Magnum Strike 除了能够彻底压制阵大将和快速突破盾牌阵以外，还可以用来赶路和“连跑带打”地摆脱爆弹兵的围追堵截（用冲刺取消收招动作）。Crazy Stream 就不用说了，清兵斩将冲连击数的主力技。至于远距离牵制的 Hell Dragon 和一击斩杀 BOSS 的 Testament，更不必多说。

四年前，在发表于《游戏·人》第 20 辑“游戏议会”栏目的《天与地》里，我曾经说过，“《战国无双 2》那么多固有技能和特殊技加一块儿，论创意也不足与《战国 BASARA 2》里前田庆次的固有技‘恋のかけひき’相比。”现在呢，我想说点别的。“以往‘一骑当千’类动作游戏的动作设计，与《战国 BASARA 3》里的伊达政宗相比，都黯然失色。”

“曾经沧海难为水，除却巫山不是云”，或许今后“一骑当千”类动作游戏其他系列的动作设计都无法再让我期待了。不过这样也挺好啊，“没有期望就不会失望”，假如《真·三国无双 6》真如传言所说在明年 2 月发售中文版，到时候我就买一张回来，看看动画，听听音乐，操纵着身穿锦衣华服的俊男美女骑在金鞍紫缰的赤兔马上施施然逛遍各个战场，顺便割割草、刷刷装备，倒也别有一番乐趣。

而且《战国 BASARA 3》的亮点不光只有伊达政宗一人，石田三成、真田幸村、杂贺孙市、大谷吉继、前田庆次、风魔小太郎、本多忠胜、织田信长，这些角色都设计得非常好，动作极具特色，碍于篇幅，就以风魔小太郎为例吧。只要视野内有敌人，不管是杂兵还是 BOSS，风魔小太郎就可以一直在空中飞来飞去地连段，把风魔小太郎练熟以后，才晓得说明书里那句“风是不需要在地面的”绝对不是虚假宣传。可惜本多忠胜、立花宗茂、黑田官兵卫和佐竹义重是不会被风魔小太郎打浮空的，所以风魔小太郎遇到他们就没办法继续表演“空中飞人”。

看过风魔小太郎在“关原之战·乱入”全程空中连段打出 99999Hits 的表演视频以后，我不禁感叹道：“这才是‘风’魔小太郎啊，《战国无双》里的那个只能叫‘疯’魔小太郎。”借用网友的话来说，“‘无双’那个跟‘风’有半点关系吗？”

德川家康、黑田官兵卫、鹤姬、长宗我部元亲、岛津义弘、阿市等角色虽然在爽快感、趣味性、华丽度等方面不如前面九位角色出彩，但是战翻其他“一骑当千”类动作游戏却是一点问题都没有。同样是挥舞着大铁球的肌肉男，《真·三国无双 5》里的典韦在黑田官兵卫面前就是一消毒碗柜，里面堆满了餐具与杯具。

当然《战国 BASARA 3》也有玩起来很郁闷的角色，那就是毛利元就。我觉得这家伙的性格、招式和剧情，都与“《战国 BASARA》系列”的风格迥然两异，就连性格阴暗、心理变态、手段卑劣还有“绑架人妻”和“诱骗未成年少女”等恶趣味的反人类反社会反道德分子大谷吉继，玩起来都比他有趣得多。不知道为什么制作团队没把毛利元就划到敌武将阵营里，难道仅仅是因为他在腐女中的人气很高？

或许依据阴谋论的逻辑，我们可以作以下解读：“虽然毛利元就在



腐女中的人气很高，但是制作团队并不喜欢这个角色，所以即便迫于市场压力把他列为可用武将，也不愿意把他的招式设计得跟其他角色一样华丽和爽快……‘你们这些腐女不是对毛利元就很有爱吗？那就用你们的爱去拯救这个该死的青椒脑袋吧！’”

新时代

最近有位网友问我，“你打算什么时候写《天与地》的续篇啊？就是《战国 BASARA 3》VS《战国无双 3》的，最好像《天与地》那样进行角色对比。”我的答复是，“即便是拿 Wii 版《战国 BASARA 3》与《战国无双 3》作比较，除了可用角色人数以外，《战国无双 3》没有一项能赢《战国 BASARA 3》的。那种文章写出来就是《战国 BASARA 3》纯粹地单方面虐杀。‘巅峰时期的乔丹 VS 巅峰时期的科比’，这种对比视频或许会吸引很多球迷观看，但是有多少人会对‘巅峰时期的乔丹 VS 巅峰时期的陈江华’感兴趣呢？”

说到可用角色人数，其实《战国无双 + 猛将传》的可用人数在系列里是最少的，只有 19 人，加上 3 套自创武将模组，也就 22 人。《战国无双 2+ 猛将传》的可用角色则多达 32 人，但不管是口碑还是销量，都不如《战国无双 + 猛将传》。由此可证，可用角色人数与“一骑当千”类动作游戏的素质并没有必然联系。

问题在于，一旦把“可用角色人数”这条衡量指标拿掉，《战国无双 3》就等于是“完败”了。写到这里，我忽然觉得自己有些残忍，“你怎能如此狠心地夺走落水者手里的最后一根稻草呢？”然而转念一想，就算《战国无双 3》被《战国 BASARA 3》打得丢盔弃甲旗靡辙乱，“无双”系列的老大哥——“《真·三国无双》系列”其正统第 5 作在“全球出货量”（80 万）这项指标上还保持着优势，“《战国 BASARA》系列”要想彻底取代日渐凋零的“无双”王朝，依然有很长的路要走。

所以呢，请小林裕幸、山本真、土林诚，以及《战国 BASARA》全体制作人员继续努力吧！“一骑当千”类动作游戏的希望和未来，就全靠你们了！

对了，Omega Force 的诸位也要加油哦，假如你们把《真·三国无双 6》也搞砸了的话，那《战国 BASARA》就没有竞争对手了啊！

好啦，大家一起迎着夕阳奔跑吧！看吧，东方正鲜红地燃烧起来！





有爱度 ♥♥♥♥♥ **点评人** 罗炜

推荐时刻 这里顺带推荐一部电影，由纪里谷和明担任编剧和导演（其实还客串了明智光秀），江口洋介、大泽隆夫和广末凉子主演的《石川五右卫门》（GOEMON）。假如你喜欢“《战国 BASARA》系列”的热血、华丽、恶搞、基情等元素，我相信你也会喜欢这部电影的。

序

"《ARMORED CORE（装甲核心）》系列"是日本游戏公司From Software制作的3D机器人动作射击游戏，其华丽的外形；硬派的手感；专业的性能和丰富的配件和武器历十数年来受到众多玩家的追捧。在本文中，《ARMORED CORE》将化身为在各个Multiverse Universes（平行宇宙）中"真实"存在的战斗兵器，为你展现一个机械与人性交错，过去与未来交织的机甲世界。

渡鸦传奇

在这个世界上生活着一群被称为"Raven（渡鸦）"的佣兵，他们操纵着名为"ARMORED CORE"的人型战斗兵器在充满着权力和欲望的沙场上驰骋八方，拥有超人的实力而不从甘随波逐流。千百万年来他们的足迹遍布宇宙，在时代变革的暗涌中悄然改变着人类文明的进程，在各个次元中都留下了不朽的传奇。

文 冷却多情弦　美编 NINA　编 脆薯条

ARMORED CORE 装甲核心系列战史

传奇历史

ARMORED CORE
PLAYSTATION 1997/07/10
坐标 EARTH 01　时标 地球历 156年　现实时间 1997年

钢之监狱，世界的起点

在这个称为EARTH 01（注0）的平行次元地球上，由于人类千百年来的过度繁衍和对大自然过于贪婪的索取，人类的生存环境和社会经济终于踏上了崩溃的不归路。若干超级大国借着整治环境污染和经济协助为名肆无忌惮的榨取弱小国家已经所剩无几的资源并逐步将其蚕食为自己的仆从。国与国之间的冲突愈演愈烈，最终爆发了全球范围的大暴动。



爱因斯坦说过："我不知道第三次世界大战用什么武器，但我可以肯定第四次大战时人类用的武器是木棍和石块"。让我们记住这个日子：地球历 106年。在这一天中，超级大国在战争中投入了大量的核兵器，地球的自然生态被破坏殆尽，城市化为灰尘，南美的热带雨林在整整五年的火海中成为一片焦土，核弹的巨大冲击使得地球板块提升造成海啸，各大沿海城市被犹如圣经传说中的诺亚洪水彻底淹没，只留下如同《未来水世界》中那样的海底残骸向人们泣诉着往日的辉煌。这一天被后世称为"大破坏"。

残存于地面的人类彻底失去了"国家"这一社会形态。人的尊严、身份、财富在严酷的环境之前失去了存在的意义。为了生存，他们开始向地下移居。经过几代人不懈的努力他们终于在地下建起了现代化的地底都市，文明开始有了复苏的希望。随着情况的不断好转，人类甚至已经开始着手复归地表的"百年计划"。

尽管世界大战的硝烟已经散尽，但是残余的恐怖分子、雇佣兵、武装割据使得零星地区的冲突仍然不断，而环境的急剧变化使得过去的常规装备MT（Muscle Tracer，原指装备与机体一体化，整体无法拆卸的人形机械，后来泛指各种可操纵机械）已经无法再适应如今错综复杂的战争环境。尤为重要的是，限于人类所剩不多的资源储备更是限制了开发制造高成本高消耗的新型武装的可能性。

在这样的前提下，人们意识到迫切需要一种低成本、高适应性高泛用性的全新武装。在参考了将机师肢体动作与声波同步到机体动作的"G FIGHT SYTEM"与以机师脑波直接控制机体动作的"Ma PLUS YF-21 SYTEM"等项目（注1）的仔细研究之后，由日本软件工程公司From Software提案的"ARMORED CORE（装甲核心）Project"力排众议获得了各大企业的认可与资助。

所谓"ARMORED CORE（装甲核心，以下简称AC）"是一种以替换通用配件和武器的方式实现机体对不同情况高度适应的方案。与世界大破坏之前的科技"Mobile Suit GUNDAM"系列中的"HAZEL"项目属于同一概念。这种方案的优势在于通过具有高替换性的机体与不同性能配件和武器的自由组合使得机体可在简单的换装后执行各种截然不同环境下的任务，而无须为某种特定环境专门生产特装机体，遵循通用原则生产的零部件更使得机体的损伤可以方便快捷的进行替换和修理。这对于经济还十分拮据的新生人类社会来说无疑是一种既节约成本又高效的方案。

初代ARMORED CORE的开发基于PLAYSTAION系统，项目制作人兼策划为日本高知县出身的锅岛俊文（注2），机械设定



则由河森正治负责。与初出茅庐的锅岛俊文相比，河森正治在业界早已鼎鼎有名，曾经担任过《攻壳机动队》、《新世纪 GPX》、《创圣大天使》、《斗将戴摩斯》、《机动警察》、《超时空要塞》等等多个项目的设计工作，其代表作为《超时空要塞》系列项目中的变形战机"女武神瓦尔基里"。

当时"国家"这一概念已经不复存在，取代支配人类社会的是由各种机构重组而成的"复合型企业联合体"。承"自由竞争"之名，企业间的激烈竞争确实促进了文明的急速回复，同时原有的贫富差距、人种歧视、恐怖主义等问题又死灰复燃，犹如附骨之蛆伴随着任何一个文明的进程。而随着羽翼的不断丰满，部分"企业"甚至走上超级大国的老路，妄图染指全球的控制权。再加上层出不穷的恐怖分子、割据势力、雇佣兵、暴民等等，初代 ARMORED CORE 所处的仍然是一个弱肉强食的时代。

这些巨型企业主要有"Chrome（铬）"、"Murakumo Millennium（丛云千年社）"、"Guard（守卫者）"、"ストラグル（斗争）"、"イミネント・ストーム（暴雨将至）"等等。他们均从 From Software 公司处获取了 ARMORED CORE 系统的蓝图和核心技术，再加上各企业自身的文化和独有技术打造了风格迥异的 AC 机体。

尽管 ARMORED CORE 的性能十分强劲，但相对的操纵也要比以往的 MT 机体来得复杂。由于大破坏后专业战斗人员的大幅减员使得企业不得不从平民中征集 AC 机师。而由于项目的急促上马官方也未能提供充分的操纵培训，使得相当多的机师可以说是坐上了 AC 才开始翻操作说明。这种摸着石头过河的方式明显对 AC 这种高门槛系统的推广极其不利，面对缀满了数十条数值和众多指标的 UI 界面，不少原本只是 LU（Light User）级别的机师仅仅在面对首个任务"レイヴン试验"之时就纷纷落马（注 3）。

更为苛刻的是，ARMORED CORE 系统会在任务结束时根据机师的表现进行精算，机体的破损维修，弹药和能量的消耗都要算在机师的个人账户上。如此一来技术一般的机师任务越做越穷，根本无法负担昂贵的整备费用而在草草完成几项任务后就退出了战场。

而对于通过考验的 CU（Core User）级别机师，AC 系统提供的细致操控和丰富到近乎无限组合的可能性则令他们沉迷其中。他们之中的佼佼者逐渐不满于原属企业的种种束缚而渴望新的前程。或许是命运的安排，他们都先后收到邀请加入了一个神秘的独立佣兵组织"Raven's Nest（鸦之巢）"（注 4）。

"鸦之巢"负责接受和分配佣兵的工作以及 AC 机体的维护，机师可以在基地中消费任务酬金换取高性能的装备，进而调整机体接受更高级的任务。基地同时提供了多台机体的格纳功能，机师可以将调整好的机体储存在机库中随时调用而无须在出击时一一调整。基地内部还有完善的信息机制，机师只需通过邮件系统就可以获取新的讯息和接受任务。除此外，"鸦之巢"还协同全世界的 AC 拥有机构计划组建了一套"斗技场排名系统"，所有登录在这个系统上的机师可以随时挑战来自世界各地的同行。虽然在初代 AC 的档案中此系统还未正式启用（注 5），但时不时仍有按捺不住的家伙主动挑衅已经小有名气的机师。

AC 机师表面上风光无限，然而一份标题为"强化人间机密计划"的加密文件却揭示了 AC 机师那鲜为人知的悲惨一面。

由于优秀机师的弥足珍贵和人体结构的先天不足，包括鸦巢在内的极少数高技术机构开发了一种通过对人体植入强化骨骼和在脑内埋入人机接口的改造手术来达到人体强化的特殊方法来弥补机师的损失和创造超级机师。这些强化过的机师开始时被称为"PLUS"。他们的身体可以承受高机动时带来的冲击和失速时的供血不足，更可怕的是他们的大脑神经元与控制系统直联从而感知和 AC 共通，其微操能力普通机师远远望尘莫及。

在 ARMORED CORE 初代中，如果机师的表现十分糟糕，一旦修理费＋弹药费结算超过了负 50000C 的底线，那么在任务结束时就会被系统强制进行"强化人间"的改造。"强化人间"的手术共有六回，最终可以达到"不需装备雷达可自动显示目标"、"光束刃可发射光波"、"高速推进时 EN 消耗减半"等超强效果。同时机师的寿命和身体活性也会大大增强。但是，一旦成为强化人间就再也无法恢复为正常人类。

尽管强化机师的性能强大，甚至部分竞技大会只有明文禁止强化机师的参赛才能保证比赛的公平性。但是手术的高风险率、术后日常生活的不便和心理幻觉、间歇性头疼等后遗症使得愿意进行强化手术的机师终究寥寥无几，更有甚者因为强化手术的影响造成无可挽回的功能性语言障碍和精神错乱。只有一味渴求力量的武夫和负债累累不得已追求速成的弱势机师才会主动接受这条不归路。据记录，相当多的强化机师因为长期幻觉和头疼的折磨而发狂，因为精神错乱无差别攻击错杀自己的同事、朋友、甚至妻儿的惨剧更是时有发生。也有的机师不堪折磨而选择了自我了断，落到一个悲惨的结局。

机师的日常生活就是接受任务——赚取酬金——购买新部件——调整机体——接受更高级任务这样的循环（注 6）。除了通常的维稳与扫荡任务外，他们也接受类似"黑水公司"之类私家军企发布的任务。

据记载，当时的这些雇佣兵精英都被统称为"Raven（渡鸦）"。通过对鸦之巢所属 Raven 的任务日志的查阅可对当时 AC 机师的战场生活偶见一斑。



Raven 任务日志



MISSION：レイヴン试验

新人 AC 机师所要面对的首个任务。因为无法短期内适应操作导致第一个任务就失败的机师不在少数。AC 系列高门槛由此诞生。

MISSION：输送列车护卫

AC 系列最初的护送任务，任务中要消灭沿途的为数不少的 MT 和四架战斗机，在任务最终阶段则会出现强力 AC 机体"ワイルドキャット"。这台机体十分擅长贴身作战，其左手装备的超强光束刃"月光"可以做出惊人的连砍。对付它最好的方法只有先拉开距离，用高火力武器一气压制不给它喘息的机会。

MISSION：毒ガス基地破坏

被称作初代最难的任务。任务的要求在充满了不停削减 AP 的毒瓦斯工厂内找到 5 个爆破点并安置起爆装置，最后脱出。整个过程没有一点时间的空闲再加上工厂复杂的地形和大量的守备机器的骚扰，侥幸过关的 AC 机师将之称为"噩梦的炼狱"。

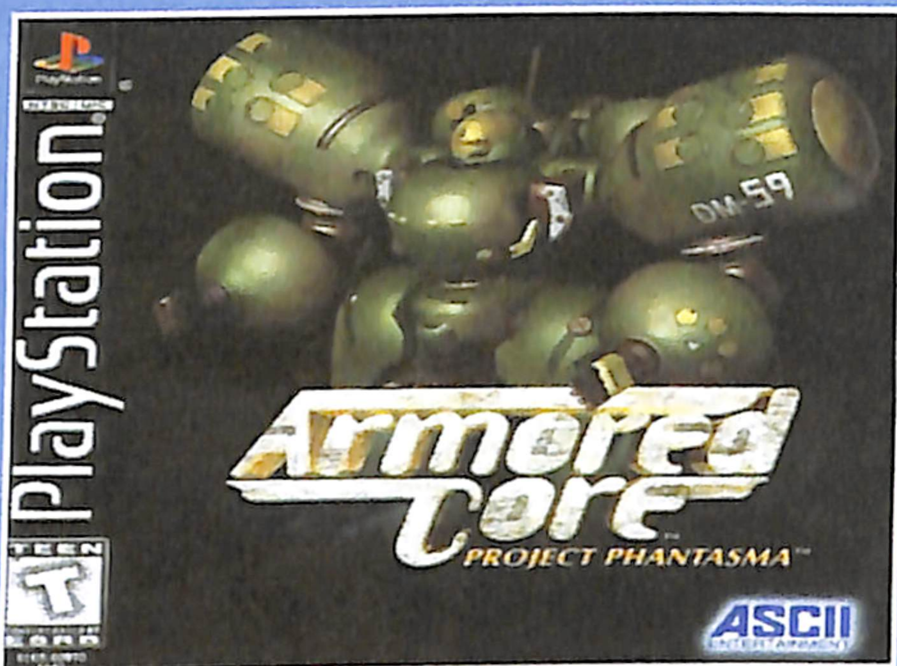
MISSION：レイヴンズ・ネスト

这是任务档案最后的记录。任务分为前后两个部分，前半部分要面对的是数量庞大的强力 MT 群，而后半部分则要飞上一个很长纵向洞穴，洞穴中的浮游平台会不停移动更是增加了难度。千辛万苦飞上顶端以后，面对的最后挑战竟然是两台由“鸦之巢”自行开发的的特战型 AC 机体，火力非常强悍的“NINE BALL(九球)”。

任务日志总共记载了 47 项任务（注 7）。

根据日志最后几页记载，所有一切事端皆因 Raven 们所属的“鸦之巢”而起。“鸦之巢”原属为复归地面文明的“百年计划”配套的一个仲裁机构，用于协调和处理联合企业之间的矛盾而不应介入事态的发展。作为各方势力的平衡者与调节者的鸦之巢原本应该在“百年计划”结束之后立即解散，然而它却在获取了越来越多的 Raven 任务数据的积累和对当前形势的分析后认为使命远未完成，自身仍然是这个世界不可或缺的存在。为了彻底的贯彻任务，鸦巢决定打破百年宿命的监牢，以不择手段的激进手法强行控制并消除各企业间的不平衡，并从此作为地球圈力量的永久监视者，只要有失衡情况的前兆出现，立刻给予彻底的终结。然而这一切却被 Raven 中的一员识破了真相后破坏了管理系统的中枢和大部分的数据而失败，“鸦之巢”宣告解体。而为什么会同时有 2 台“NINE BALL”存在则成为了档案上一个难解之迷。

从此之后，失去调解的巨大企业间的矛盾正式激化，地球圈则从 156 年开始陷入了长达三十年的“大深度战争”，世界迎来了新的起点。



注0：美式ACG设定，将平行宇宙中多个相似的世界用EARTH+编号的形式加以区别。
注1：此处的G FIGHT和YF21为笔者艺术加工，与AC实际设计和剧情无关。
注2：系列制作人，负责了、目前为止所有AC系列的制作。
注3：缺乏教学模式和上手曲线高，造成AC系列高门槛原因。
注4：初代玩家所处势力。
注5：初代中尚未加入竞技场系统。
注6：AC系列通常游戏流程。
注7：初代AC任务总数为47。



ARMORED CORE Project Plantasma（幻影计划）

PLAYSTATION 1998/09/30

坐标 EARTH 01 | 时标 地球历 158 年 | 现实时间 1998 年

超越人类，亡灵遗留的背德技术

在“鸦之巢”覆灭后半年至 2 年之间（注 8），一名流浪的 Raven 收到一封来自素不相识的年轻女性 Raven（スミカ・ユーティライネン）的委托书，要求他到某个地区执行潜入任务。尽管对任务和委托人充满疑问，看中巨额报酬的他仍然接受了这个任务，却不知道这一简单任务的背后竟然牵涉出一系列恐怖的事件。

在 Project Plantasma（幻影计划）的档案记载中，由于鸦巢的解体，“强化人间”的技术也告消失，这项失落的技术从此成为了各家企业竞相追寻的目标。此时此刻地处地下都市“アンバー・クラウン”的研究机构“WEDNESDAY 机关”在机缘巧合下独自开展了名为“ファンタズマ计划（幻影计划）”的研究。

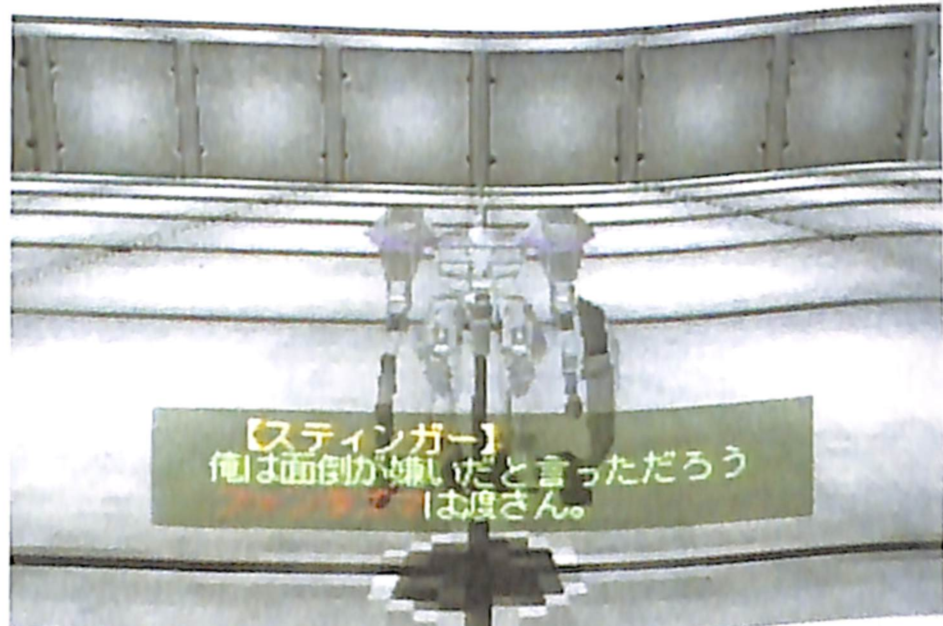


所谓“幻影计划”是在强化人的基础上再将人体进行更大幅度的改造，以大量的机械部件替换肉体结构，使得改造后的人体可以通过机械与 AC 机体直接相连接。此时的改造人已经不再是单纯的机师而是彻底成为了 AC 机体中的一个生体部件，甚至可能无法再维持人类的形态。狰狞的外露机件与金属管道遍布全身，他们不再是具有独立人格的人类，而成为了不折不扣的战争机器。

“幻影计划”的原型实际上是“鸦之巢”秘密研发的项目之一，但未及投入实战鸦巢就已经解体，其技术来源为大破坏前的科技“Mobile Suit G GUNDAM 项目”中的 DEVIL GUNDAM。在鸦巢被破坏后，WEDNESDAY 机关在数据残骸中寻得了这方面的资料并以此为基础进一步研发。可以说这其实是“来自亡灵的遗产”。

在スミカ・ユ的任务日志中可以得知，任务的数量虽然从 47 大幅减少到了 17，但是事件间的关系结合得更加紧密（注 9），随着新的同伴和敌人纷纷粉墨登场，真相也在一步步的浮出水面。

在“救出”这个任务中スミカ・ユ和她的同伴初次与 WEDNESDAY 会社专属 Raven“スティンガ（英语意为毒刺）”相遇，他的爱机是クロームマスターアームズ会社制的特殊 AC“ヴィクセン（雌狐）”。スティンガー是一个做事雷厉风行厌恶麻烦的人，他的那句“いいか、俺は面倒が嫌いなんだ（我最讨厌麻烦的事情）”则成为 AC 史上的名言。



在任务记录中，依靠スミカ・ユ的支援 Raven 最终杀入了“WEDNESDAY 机关”的中枢，宿命对手スティンガ亲自驾驶最终决战兵器“ファンタズマ（Plantasma，幻像）”再次登场。这台机体的最强招数是威力极大的全方位回旋镭射炮，此时只有中断攻击专心回避才能免遭不测。但是ファンタズマ的 EN 防御极高而实弹防御极低，如果机体装备有微型核弹则可以将其轻松秒杀。

在 AC 机体的发展方面，数年间除了部件数量的增多并没有什么实质性的发展。值得一提的是所有的会社都为机体增加了震动回馈系统（注 10）。武器方面主要成就主要是 EN 加农炮和可以掀起小型爆风的机载微型核弹的研发成功。

由于鸦巢的覆灭，机师一般已无法再进行

强化改造，惟一的可能就是必须取得前作中强化人间的数据存档（注 11），继承之后才可使机体拥有相似的性能。

让所有机师兴奋的是鸦巢时代就组建中的"アリーナ（ARENA，即竞技场）" 终于正式开放。从此竞技场系统成为了 ARMORED CORE 的标配。在竞技场中获胜不仅能获得不菲的资金更有强力的部件作为奖品，但某些超高性能的逆天部件仍然在对战时受到严格限制。

在 WEDNESDAY 机关被摧毁之后，灭绝人性的"幻影计划"终于随着野心家埋葬在历史的尘埃之下。然而事件并未到此结束，整个"幻影事件"只是长达三十年的"大深度战争"中的一个小插曲。只要还有战争存在，这些被神明诅咒的技术仍然有死灰复燃的可能。

注8：此处的2个时间属于游戏设计上的失误，wiki解释为设定矛盾。
注9：PP的关卡以剧情为主导，节奏明快。
注10：PP开始对应震动PS手柄。
注11：幻影计划中无强化内容，只有继承前代记录才可使用强化人。



ARMORED CORE Master of Arena（斗技场之王）

PLAYSTATION 2000/04/10

坐标 EARTH 01 | 时标 地球历 155–156 年 | 现实时间 2000 年

双重的人格，同一个噩梦



在"鸦之巢"即将覆灭的一年前，在一场为了争夺地下都市"アイザック・シティ"的恐怖袭击中青年セッツ・ルークスカイ（塞斯）的父母遭到一台神秘的红黑色机体"NINE BALL（九球）"残杀。数月之后，一位名叫ラナ・ニールセン的神秘女性通过网络找到了一筹莫展的セッツ，声称可以为他提供凶手的线索，交换条件就是セッツ成为ラナ所属的 Raven。为了复仇，セッツ毅然驾驶着父亲遗留下的爱机"ブルーバード（BLUEBIRD，蓝鸟）"加入了 Raven 的队伍，复仇之旅由此开始。

经历了若干场战斗之后，セッツ终于得到了一个名字："ハスラー・ワン（哈斯拉・王）"。ハスラー是当时世界最有名的 AC 机师，更是地下斗技场的王者。传说中无论他的机体受到何种程度的损伤甚至全毁，不用多长时间他又会若无其事再一次出现在战场之上，仿佛拥有不死之身故被人称为"不死的佐德"。而被ハスラー所瞄准的目标更是毫无例外的遭到全灭的悲剧。

在追逐ハスラー的旅途中，セッツ与同样因九球遭受丧家之痛的青年フリッツ（注 12）结识，二人立誓必将ハスラー绳之于法。

セッツ最后侵入了鸦巢所在的工场。就在这时，一个惊人的事实暴露在两人面前：原来一直在背后支援セッツ的女性ラナ・ニールセン实际上是势力平衡机构"鸦之巢"的一员，她的任务就是寻找并挖掘有潜力的人类成为鸦巢的 Raven。而杀害セッツ双亲的 NINE BALL 和ハスラー根本就是鸦之巢的属下。セッツ的父亲イエクス（伊克斯）原是 AC 设计界的权威更是斗技场中排名第二的 Raven，但由于イエクス不愿为鸦巢效力，鸦巢只好把目标瞄准了继承父亲血统和能力的セッツ。可以说亲人被杀，以及ラナ及时出现诱使セッツ加入 Raven 的整个事件完全都是鸦之巢一手策划。更令セッツ心碎的是ラナ根本不是人类，她只是由程序虚拟而成的 AI 人格。而且她还是杀害セッツ亲人的 NINE BALL 的控制 AI 之一。愤怒的セッツ在消灭了三台 NINE BALL 之后，不共戴天的仇人ハスラー・ワン驾驶着全新的机体出现在了他的面前，复仇之旅即将走到尽头。

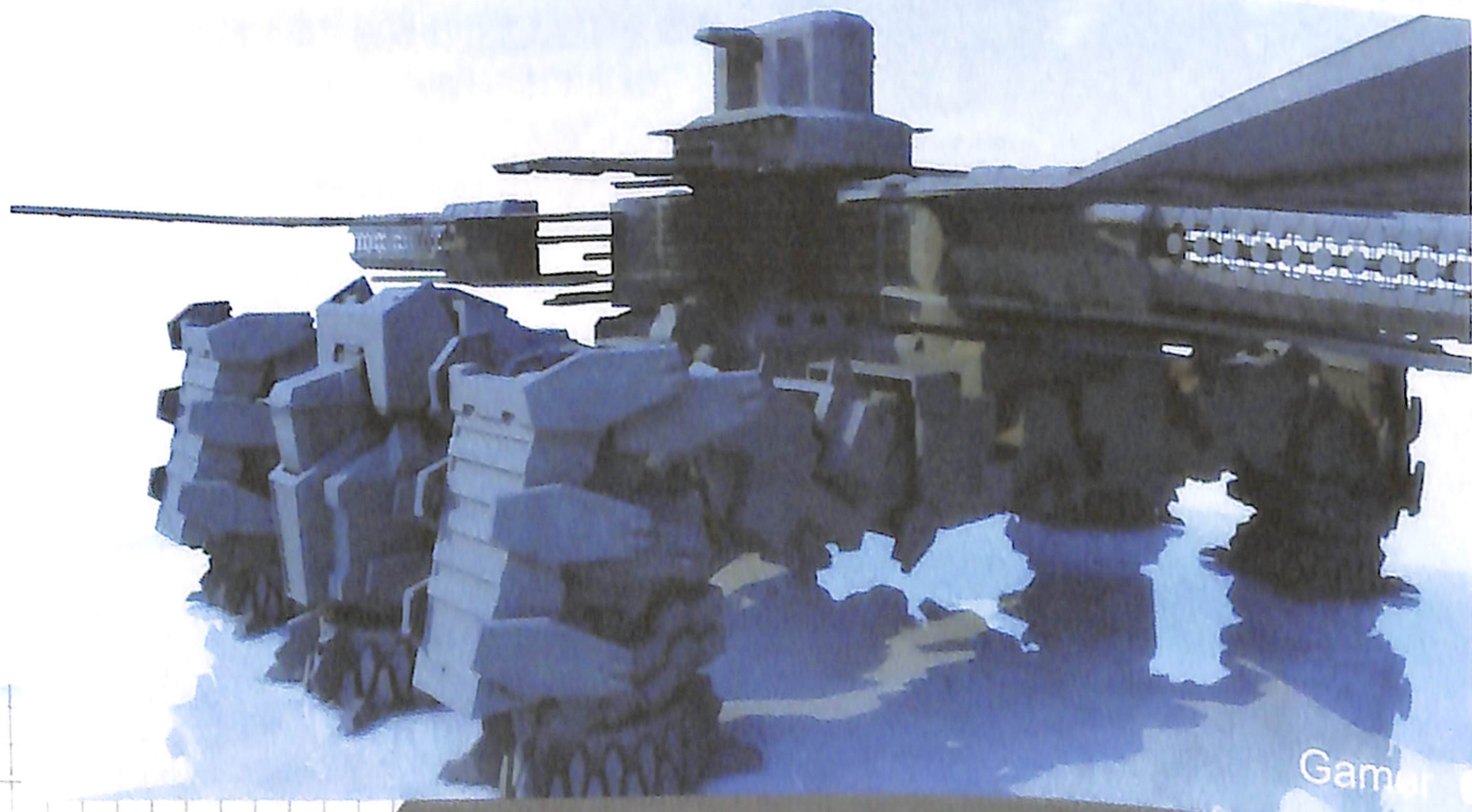
此时出现的 NINE BALL 已经不再是普通的 AC，而是进化成了特殊兵器"NINE BALL SERAPH（撒拉弗，即六翼天使）"。这台装备了巨大推进器的机体可以变形为高机动形态四处游走或是一击脱离，极难捕捉。然而邪不胜正，斗技场之王最终倒在了セッツ和フリッツ复仇的枪口之下。出人意料的是，当九球的驾驶舱盖被掀开之时里面却是空空如也，完全没有人类存在过的痕迹。

据鸦巢崩溃后流出的情报记载，"ハスラー・ワン"此人实际并不存在，他同样是"鸦之巢"所设计出的一个虚拟人格。鸦巢将ハスラー作为 Raven 投放战场的目的就是在公众间制造不灭传说和公众崇拜激励更多的人投身 Raven 事业以及对其他企业进行威慑。ハスラー本身还是鸦巢管理系统中枢的分身，在ハスラー和 NINE BALL SERAPH 被击倒之后，鸦巢失去了最强的防卫力量，然而ハスラー并未彻底消亡而是通过拷贝重新成为了 2 台九球的 AI（注 13）。几个月之后，鸦巢的中枢和剩下的 2 台九球后被某位得知真相的 Raven 击溃（注 14），鸦巢最终解体。

Master of Arena 的所有档案分为 AB 两份文件（注 15），文件 A 记录了セッツ的复仇之旅，文件 B 则记录了当时竞技场的盛况。同幻影计划一样，如果机师能寻得强化机师的资料仍然可以以强化人间的身份参赛，而部分逆天部件同样受到使用限制。在竞技规则上也略有调整，部分竞技项目必须在文件 A 中解锁才可参赛。为了保证对战的公平性，系统还会自动对处于 2P 位置的机体性能进行适当的有利修正。

鸦巢覆灭之后，地球进入了长达数十年的"大深度战争"时期。"セッツ"、"スミカ"、"ハスラー"这些名噪一时的机师也随着时间的流逝变成了后世的传说。

注12：小说版主角，经历与游戏主角相似。
注13：此处解释了初代最终2台9球之谜。
注14：指初代主角。
注15：AA为2CD装，A盘主线剧情，B盘为对战用斗技场。





ARMORED CORE 2



PLAYSTATION 2 2000/ 08/03

坐标 EARTH 01 | 时标 地球历223年 | 现实时间2000年

星尘如雨，朝阳下的新天地

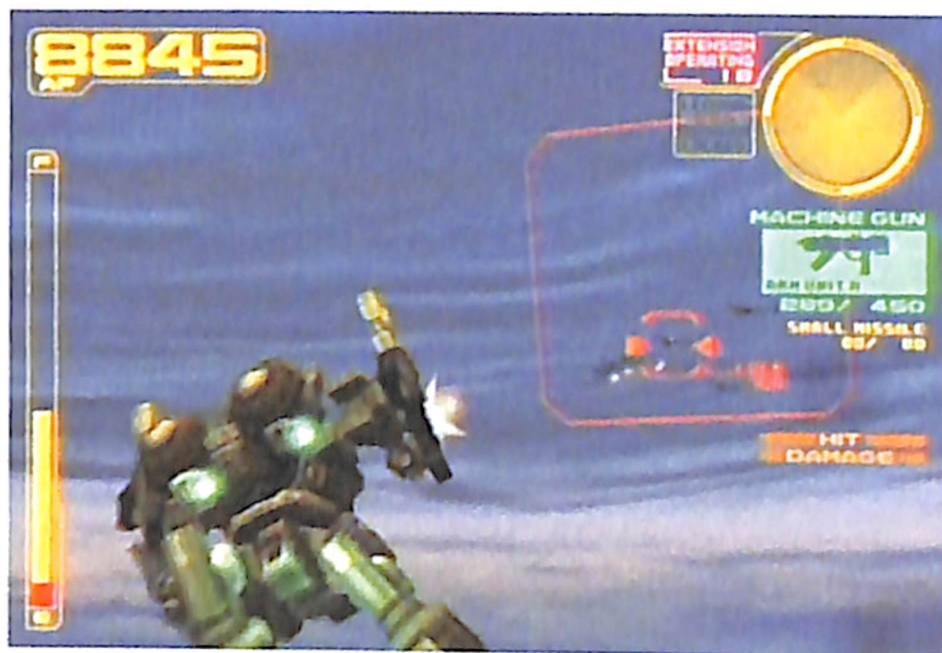
斗转星移，在“鸦之巢”覆灭半个世纪后，持续数十年的“大深度战争”也在196年终于宣告结束。随着百年计划的成功实施，少部分人类终于得以率先返回地表生活。

此时的人类重新组建了地球联合政府，文明也复苏到了大破坏之前的水准。但由于地球表面受到核打击的破坏变得不再适合人类长期居住，为了寻求新的生存环境，地球政府决定重新开始实施“火星テラフォーミング（Terraforming）”计划。

所谓Terraforming（注16）计划，原是一项通过人工改造地外行星环境，使之适应人类大规模移民的计划。此计划在096年就向火星派遣了大规模的无人调查部队，却因为大破坏爆发而遭到废弃。在地球历199年，巨型联合企业“ジオ・マトリクス”会社取得了战前“火星Terraforming计划”的数据资料，经过20年的不懈努力，人类终于率先实现了移民火星的计划，从此人类真正走向了太空。

地球历223年，火星的大部分地区已经成为人类的殖民地。地球上约40%的原住民均已经先行移居火星，火星社会形成。为了巩固地球在火星的统治地位，地球政府于210年在火星成立了“Large scale enterprises of Central Committee（企业中央委员会，简称LCC）”。然而，随着移民的不断增多，各式各样的企业机构间依然冲突不断，而地球政府也对此无力束缚。火星实质上成为了一个“无法地带”。更加火上浇油的是，此时在火星上突然出现了袭击人类的机械生命体“ディソーダー”。眼看新生的火星文明岌岌可危，政府和企业只有再次向沉寂多年的Armored Core佣兵请求帮助，Raven的时代再次到来。





其中一名Raven接受了LCC的委托对“ディソーダー（机械昆虫）”展开了调查，如今在LCC的记录中可以看到调查的结果：所谓的机械生命体“ディソーダー”实际上是在096年“火星Terraforming计划”中发射到火星的自律调查机器，不知是何原因在短短一百多年间它们竟然拥有了自我意识，进化成了体型与虫类酷似的机械生物“ディソーダー”。另外据LCC的调查记录显示，在火星深处曾经存在有古代文明的痕迹（注17），“ディソーダー”的觉醒可能与其有关。

然而就在调查任务完成之时，由于LCC长期在火星势力圈处于弱势地位，地球政府向火星派遣了直属特种部队“Frighteners（恐怖幽灵）”对火星上的分离企业进行了镇压。Raven也被LCC邀请共同参与行动。

就在分离势力纷纷俯首称臣之后，形势突然发生了急剧的变化。特种部队“Frighteners”的指挥官“レオス・クライン（雷奥斯·柯因）”突然宣布武装暴动，直接将矛头对准了LCC、地球政府和Raven们。

遭到背叛的Raven在突破重重包围后终于找到了反攻Frighteners的机会。在第35号最终任务的记录中，レオス已经启动了安置在火星的卫星“Phobos（注18）”上的推进装置并将坠落轨道对准了火星上人口最为集中的地区。只有击败レオス本人才能摧毁Phobos推进装置的控制系统。

在激烈的战斗之后，尽管该名Raven终于击败了驾驶人工生体兵器“重型机スカラバエウス”以及本体“超机动型フィリアル”出战的指挥官レオス，但只来得及改变卫星的坠下轨道避开人口集中区域，“Phobos”最终坠毁于火星表面。

在レオス遗留的文件中得知，“レオス·クライン”并非本名，其人原本是70年前势力制衡机构“鸦之巢”的一名强化Raven，因为强化手术的关系相貌40上下的レオス其实已有90多岁的高龄。レオス当年在地球圈因在与究极AC“NINE BALL”的对决中获胜而名噪一时，被称为Raven之王，“Nine Breaker（九球破坏者）”（注19）。

鸦巢覆灭之后，レオス加入了政府组织协助地球的复生。在经历了大深度战争数十年的动乱之后，レオス意识到只有重新建立一个功能类似鸦巢的力量均衡机构才能彻底消除因势力失衡带来的动乱，而且为避免重蹈鸦巢的覆辙此机构必须由自然人来控制而不能再交与AI系统。为此レオス后来加入了Frighteners并担任了最高指挥官，实质上一直在为复活旧时代制衡机构寻求机会。

在地球向火星派遣Frighteners之时，レオス趁机切断了地球政府对Frighteners的控制并控制了卫星Phobos的推进系统，并以此威胁地球政府，旨在火星独立建立一个以Raven为控制主体的独立国家。为了达到威慑和一举消灭火星上割据的各种势力，レオス不惜改变卫星轨道使之与火星相撞。可以这么认为，尽管レオス使用了卫星降下这样的极端手段其出发点仍然是建立一个和谐安宁的文明社会（注20）。

在人类向火星移居的时代，随着科技进步Armored Core的开发基板已经升级为PLAYSTAION2，容量和性能（注21）也得到了长足的提高。

机能的提高首先体现在机体监视设备分辨率的提高。初代AC的监视设备只能提供非常有限的模糊景象，被机师戏称为“马赛克”。而新型AC则可以达到640X480的高分辨率解像。

除了分辨率的大幅提升，容量的大幅提高也使得新型AC有更多的空间用来搭载全新的系统和配件。

Over Boost（极限增压喷射系统，简称OB）是首次出现在AC系列中的全新系统，通过对推进器持续增压后急速喷射可以在瞬间将机体的移动速度推至极限，但代价就是消耗大量的EN。自OB系统投入实战后，AC终得以真正实施“一击脱离”的高机动战术。

另一个重要的改变就是“热量”概念的引入。随着AC机体结构的高度复杂化使得机体高速运动和被弹时不可避免的产生巨大的热量，如果热量持续升高则可能烧融机体内部的塑胶导线和金属线圈等低熔部件，最终导致机体故障。针对过热这种致命现象专门开发了用于“防”的散热装备和用于“攻”的高致热武器，此后发热量成为AC机师随时都要关注的重要指标。

除了过热和OB系统外，AC的武器系统还引入了EXTENSION（外置式装备）和



INSIDE（内藏式装备）。INSIDE（内藏式装备）是装置于肩部之内的各种辅助性质的装备。有干扰、辅助攻击、特殊移动、防御、补给等效果，战斗中无法解除。而 EXTENSION（外置式装备）则是装备于肩部外侧的扩充装备，类型相当多样，有移动、攻击、防御盾、电子设备干扰、弹夹／能源的补给等效果。此外针对防御还引入了实体护盾和光束护盾。AC 的武器系统越来越趋于完善。

在 AC2 机体的操作说明上还存在一条未在正文写明的隐藏机能，在战斗中启动特定的控制系统后机体就会暂时处于一个 EN 无限的解放模式（注 22），然而这段时间一过就会陷入 EN 无法完全恢复的不利状态。这种操作方式主要在对战所剩时间不多时用以急速脱离战场，故此竞技场也对这种战术进行了严厉的限制。

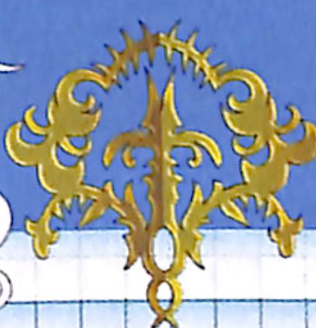
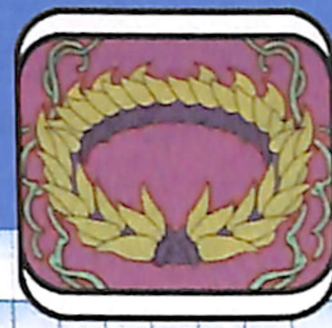
以往的强化人间技术仍然存在，但改造手段已经有了长足的进步。因为全新设计的座舱足以吸收了大部分冲击，强化人间不必再通过外科手术植入强化骨骼。而机师的心肺功能则可以通过注射纳米机器来加强。过去用来连接机师与 AC 机体的外露接口更是得到简化，通过微创手术只需要在人体后颈部位上切开很小的切口植入神经束丛与脊椎神经相连，随后在开口部位留下一个可延伸的线型接口即可方便的与机体连接（注 23）。长期折磨强化人间的各种痛苦已经成为历史。

地球历 223 年，レオス的叛乱和卫星 Phobos 的坠落等事件对刚刚起步的火星文明造成了不可估量的损失，被后世称为“火星骚乱”。





注16：原为美国科幻作家Jack Williamson在1942发表作品“CITY”中的人造词。如今已成为研究地外环境改造的代名词。
注17：此处是设定上的一个伏笔，可惜未多加利用。
注18：火星卫星之一，直径22.2千米，质量1.08e16千克 Phobos在希腊语中意为 恐惧。
注19：レオス的真身据推测很有可能是初代AC或MOA的主角，但官方未明确说明。
注20：由此可见，レオス的设定很大程度上参考了MGS的BIGBOSS，而卫星坠下自然是参考了高达系列。
注21：游戏载体开始使用DVD。
注22：AC2特殊操作，说明书上未说明。
注23：此处可以参考攻壳机动队。

ARMORED CORE 2 Another Age（另一个时代）

PLAYSTATION 2 2001/04/12

坐标 EARTH 01　时标 地球历 228 年　现实时间 2001 年

生存的权利，人类的新生

火星骚乱之后 3 年即地球历 228 年，为了复兴狼藉不堪的火星殖民地，地球政府被迫从资源短缺的地球投入大量的资源，而为了重新树立地球在火星社会的绝对领导权，大幅增强军力更是无可避免。

面对急剧膨大的政府武装，在火星骚乱之中幸存的各家企业再一次感到了生存的危机。虽然他们表面上服从政府，实际上私下里都在秘密的进行军备强化以防不测。而政府早已掌握了这些企业的“小动作”。如此一来，政府和企业间的关系更为恶化，火星圈的局势越发的混乱和复杂。

而此时的地球圈也处于剑弩拔张的时刻。地球政府为了确保足够的资源投入到军事力量，不再把大量资源用于百年计划后剩余人类的后继迁移工作，迁移工作的进度明显受到阻挠和拖延。

而此时尚且居住在地表下未登上火星的剩余人类在饱受 30 年大深度战争之苦后，不断的战火、恶劣的生存环境已经使他们不堪忍受，眼看回到地面的曙光就要到来之时政府和企业体却对迁移计划态度来了 180 度的大转变，整个迁移计划面临着拖延甚至可能取消。人们终于忍无可忍决心通过反抗争取生存的权利，在各地都陆续爆发了小规模的武装冲突。在这混乱的世界里，依然出现了 Raven 们的身影。

在关于 Another Age 的资料中可以找到这段时期活跃的多名 Raven 共 100 个任务（注 24）的详细记录。可以看到，Another Age 中的 Raven 因为是各为其主，为了避免泄露



行踪遭来仇杀而采取了任务承包制度，在接下一串任务后就不再通过邮件与雇主或其他人进行联络（注 25）。

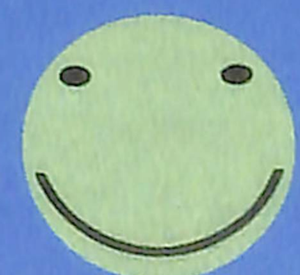
在一些 Raven 的行动中，他们有的人与不知为何来到地球的“ディソーダー（机械昆虫）”遭遇，有的人遭到来自火星的刺客 Raven 的追杀，有的人面对的是超巨型飞行兵器“航空要塞グレイクラウド”，甚至在个别 Raven 面前居然出现了“鸦之巢”的终极兵器“NINE BALL”，地球圈的环境变得更加扑朔迷离。

而在政府军的最终任务“未踏查地区调查”中，一名 Raven 在一处名为“ロストフィールド（失落世界）”的神秘禁区中先后与前 WEDNESDAY 会社专属 Raven“スティンガー”的爱机“ヴィクセン（雌狐）”和最终座驾“ファンタズマ（Fantasma，幻像）”交战。而最后一次调查中所遇的红黑相间背负巨大喷射器的机体竟然就是堪称旧时代最强兵器的“NINE BALL SERAPH（九球 S）”！尽管这些兵器的机师早已化为尘土，但他们炙热的斗士魂依然不灭，融入 AI 继续驾驭着生前的座驾。这些早已埋葬的亡灵的突然出现只能表明一件事：这个所谓的“失落世界”其实就是 70 年前“WEDNESDAY 会社”中枢系统的所在地，而政府在此进行调查的目的也无非是寻找 WEDNESDAY 会社遗留的技术“Project Plantasma”来加强军备。在超度这些亡灵升天之后，Raven 不愿这些神明诅咒的技术重现人间而毅然放弃了高额的酬金，将“失落世界”彻底摧毁。

这段时期的 AC 研发并没有什么突破只是在原有的 Over Boost 系统上进行一些微调，经过调整的 Over Boost 性能有所提高但不利之处是会产生热量。此外，这段时间的 AC 都加装了信息共享系统，机体之间可以通过特殊 LINK 光束发射器的联接（注 26）将 AC 获得的信息与同伴共享，大大提高了作战效率和机师生存率。除了信息共享外，AC 的斗技场系统开始支持通过 modem 进行超远程对战（注 27）。

地球历 228 年之后，EARTH 01 的 Armored Core 传说就此落下帷幕，Armored Core 迎来了一个全新的时代。

注24：本作无主线剧情，无特定主角。
注25：本作中没有邮件系统 任务直接选择。
注26：本作对应LINK光缆配件连接2台PS2进行对战或合作。
注27：此作开始对应modem窄带对战。


ARMORED CORE 3

PLAYSTATION 2 2002/04/04

坐标 EARTH 02 | 时标 E.D.0187 年 | 现实时间 2001 年

这个世界，不再有天空



在这个平行宇宙的次元中，虽然“大破坏”并未发生，但地球在数百年前同样遭到了全球规模的大灾变（注 28）。如同 EARTH01 的地球一样，地面上的现代文明被毁灭殆尽，大部分人口消失，环境巨变已无法居住，整个地面变成了“死之大地”。然而在灾害发生之前，就已经有一些国家对即将到来的巨变有所预感，为了保存文明他们倾尽国力，在地表之下建造了面积接近 1 万平方公里的巨型多层避难都市——レイヤード（Layered，雷亚特）。这座由最高科技堆砌的城市在大灾害后的数百年内成为了保留地球物种和文明的“诺亚方舟”，而这些居民自称“地底人”。

为了维持雷亚特的运作，当时的设计师们组建了一套名为“DOVE”的 AI 自主管理系统。几百年来 DOVE 兢兢业业的管理着这个分层市大到军事演习小到家用污水处理的所有内容，人类的生老病死，婚劳栖娱也同样完全受 DOVE 的支配。在全能管理者的庇护下，人类表面上自得其乐，社会欣欣向荣。

人类最大的劣根性就是永不知足。在过惯了悠然自得的日子后，一些人为了追求更高权势而相互勾结组成了名为“企业”的新型机构。随着这些企业的实力日益强大，终于不可避免的发生了争斗。这个原本一切事情都是预定好的世界，渐渐地开始疯狂起来。

在这个一切受到 DOVE 支配的地下世界，存在着一群完全不受 DOVE 管理的特殊群体，他们就是驾驶者 Armored Core 的自由佣兵“Raven”。他们的机构称为“グローバルコーテックス（GROBAL CORTEX）”。GROBAL CORTEX 的一名 Raven 接受了委托开始调查世界疯狂的原因。然而在最后，Raven 发现了这些“企业”的诞生和争斗实际上都是管理者 DOVE 早已制定下的计划，一切的混乱都是 DOVE 的指示和一手促成。

原本应该为人类服务的 DOVE 为何会挑起人类间的战争，其真实原因已无从得知。只能从资料中进行推测，DOVE 在设计创造时就被灌输了“永远维护人类秩序”的指令并封闭了通往地面的道路，然而几百年过去之后地表环境已经大为好转，人类中也开始出现了“回归地面”的思潮。另一方面，一些人类也对 DOVE 万事包办，限制人类思维自由发展的做法提出了质疑。DOVE 认为一旦人类离开了 layered 都市和自己的支配，人类社会的秩序将会重新变得无法控制。为此 DOVE 促成了“企业”众的崛起并暗地里制作冲突，为的是将人们的意识流从“复归地面”和“自由自主”重新导向到内部冲突并借此抹杀那些意图自由的意志，将人类永远安置为自己襁褓中的婴儿。

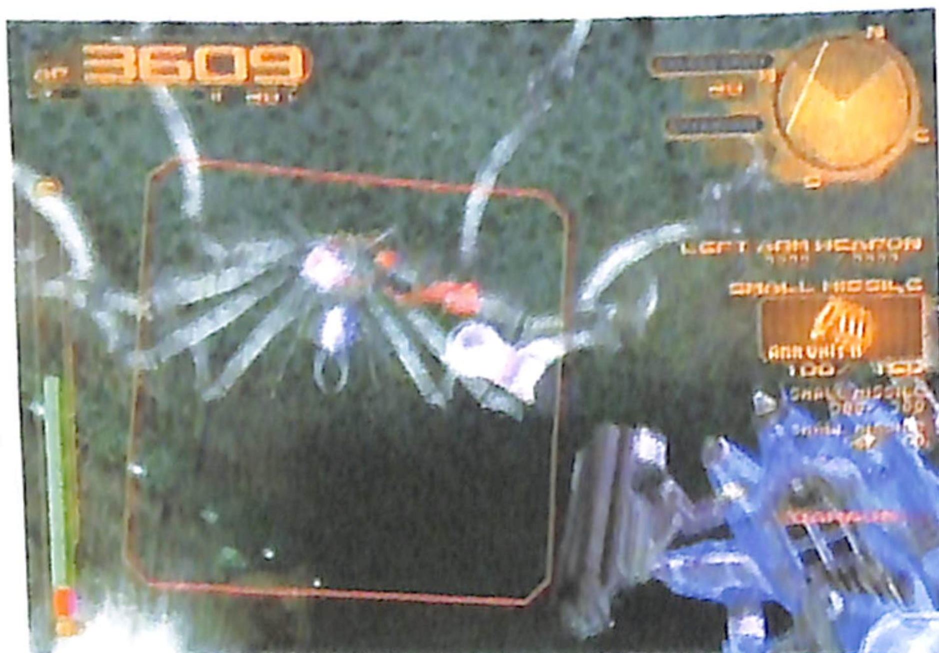
然而按照固定程式运作的 DOVE 终究无法与进化了 300 万年的人类意识匹敌，DOVE 的能源系统最后被 Raven 破坏，但不知出于何原因停机前 DOVE 自动解除了通往地面的 GateLock（闭锁系统）。人类开始渐渐脱离程式的控制，开始追寻自己的生存之道。

EARTH02 中的 Armored Core 设计理念依然是强调高泛用性和高适应性的人型兵器，机型和武装与 EARTH01 比较接近。但因为 EARTH02 的科技水平略高于 EARTH01，在设计上存在一定程度的进化。

在机体装备上，AC3 开始装备全新的武器：Exceed Orbit（内藏式轨装兵器，简称 EO）。EO 是一种嵌装在机体核心部件外侧的小型兵器，启动时自动悬浮在机体上方追踪目标射击，EN 消耗完了还可以接回核心进行补充。EO 的性质有点类似 Mobile SuitGUNDAM 中的 Funnel（浮游炮）虽然 EO 武器无法像浮游炮那样可以远程全方位攻击且威力不大，但是启动后就可以不管的特性仍然受到不少机师的好评。

除了全新的武装外，机体的手臂开始区分左 / 右臂的专用武器，同时引入了一些不需精确瞄准的武器如火焰喷射器和抛掷武器等等。一体式武器腕也提供了 2 种性能不同的射击方式。

AC3 的防御系统也显得更为完善，光束盾的开发使得 AC 可以防御甚至弹返光束刃的攻击，光束刃终于有所制约，此举大大提高了平衡性。





另一个显著进化是 AC3 中的机体加入了武装解除系统，即使机体重量超限依然可以出战，虽然性能还是会受到影响，但是在战场上可以依据战况将不必要的装备解除来提升性能，而这些解除下的装备又能为同伴机体进行装备补充。

除了武器外，AC3 机体的部件大大增加，头、腕、核心、足等十数类部件自由组合甚至可以达到前所未有的 100 亿种以上的组合方案。尽管机体的构成复杂了，但是操控并未因此变得繁琐，通过全新的全方位 Mouse 操控装备（注 29）使得机体的操控显得更加便捷。除了操控外，机体还大幅强化了音响系统，特别定制的 DOLBY5.1 系统（注 30）使得机师在战场上可以更为精确的捕捉到来自全方位的声讯信息。

与 EARTH01 不同，EARTH02 的世界中强化人间技术受到严格限制，一般 Raven 根本无法进行强化改造。但如果在任务中达成特定条件可以取得一些性能极强的部件，装备之后可以达到近似强化人间的性能。

由于战况的复杂，一向独来独往的 Raven 如今也开始寻求合作行动。在任务执行前可以根据任务的不同选择其他 AC 进行自主行动或是战略辅助，除了 AC 机体外，一些经过改装的 MT（民事用机体）也可以作为僚机出战（注 31）。

在 EARTH02 中同样存在竞技场，为了吸引更多的观众，这次规则更加丰富，不仅有特定目标破坏、挟击、乱斗、modem 超远程对战等各种更加刺激的赛事内容，通过 LINK 信息共享系统甚至可以支持 4 台机体同时组队对战。

“无存的天空”是人们对这个时代的别称。它包含了 2 重含义，其一是人类迁居地表之下从此与天空诀别，其二是管理者 DOVE 控制和封锁了人类的意识，人类的自由意志如同失去天空的小鸟般成为 AI 的玩偶。在 DOVE 被 Raven 破坏后，人类向往自由的意志开始纷纷觉醒，重返地面成为人们最为迫切的愿望。



注28：据续作资料推测可能是AI兵器和集群卫星炮。
注29：本作对应鼠标操作。
注30：本作起对应杜比5.1音响输出。
注31：本作可以使用僚机系统。

ARMORED CORE 3 Silent Line（寂静战线）

PLAYSTATION 2 2003/01/23

坐标 EARTH 02 | 时标 E.D.0204 | 现实时间 2003 年

圣域之所，不容侵犯

管理 AI“DOVE”破坏之后，离开管理者的束缚的人们立刻迫不及待的开展了地面开发计划“Brigade Project ”，盼望着能够早一天重见天日。

几百年以来地底人对地面情况几乎一无所知，地面上是否还有人类和文明的存在更是人们迫切需要知道的问题。随着特遣调查队陆续抵达地面，各处都接连传来生态恢复的消息，使得人们对复归地面信心大增。

随着复归计划的高速实施，新世界资源的分配，权利的纷争又成为了各家企业争夺的焦点。DOVE 事件以来的冲突并未停止，而是变得变本加厉。随着对旧世界的逐步挖掘，一些早在数百年前消失的技术也重见天日，为了研究和修复这些技术，地底人成立了新兴企业“AI 研究社”，专用于旧时代技术特别是 AI 系统的修复和实用化。几年内，这些由 AI 研究所修复的新型 AI 系统占领了大部分市场并保守好评，AC 的技术也得以进一步发展。

这个时期的 AC 再次大幅增加了部件数量，为了增强防御不仅专门开发了用于实弹防御的非 EN 消耗型金属制盾，还首次引入了“迷彩涂装”的概念。而更丰富的手持武器，使双手同时持枪的“双枪流”战法成为斗技场上的主流。此外 AC 的武器引入了耐久值概念，一旦武器被破坏则无法使用。随着对旧时代 AI 的研究，Raven 也开始注意培养不需机师驾驶的 AI 机体。将自己的战斗记录拷贝给 AI 机体，然后通过无数次竞技场和实战的数据积累促进 AI 学习，最终打造成自己符合要求的 AI 系统（注 32）。

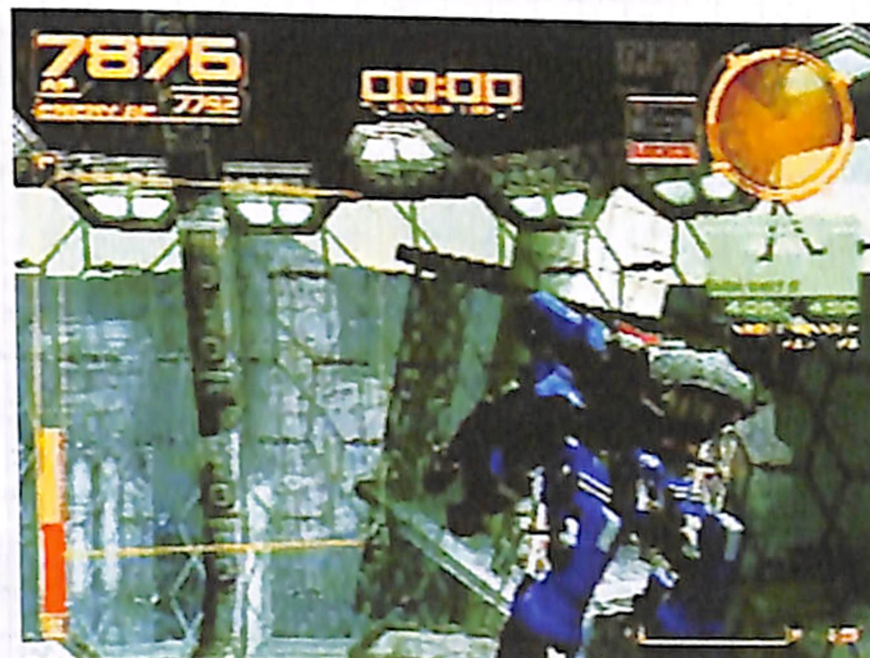


ACのパーツ構成を設定します。

就在复归计划急速推进之时传来了一条令人担忧的消息。在对一处占据地面险要位置的隐秘区域勘探中，前去调查的部队突然遭到了来历不明的 AC 和无数从天而降的高能光束（卫星炮）的攻击而导致全灭。这起事件引起一片哗然，复归计划也面临暂时中止。而此时从这片隐藏区域中又开始不断传来离奇的信号，无计可施的企业只有拜托 Raven 进行调查。

在调查过程中 Raven 解救了一位来自 AI 研究所名叫セレ・クロワール的女性研究员，并在其帮助下来到了这片被军方称为“セレ・クロワール（寂静战线）”的巨大环形山区域。突破了无数卫星炮的轰击之后 Raven 终于潜入环形山的内部区域，赫然发现这里竟然是另一个巨大的人工避难所。而这座避难所的管理者被称为“IBIS（アイビス，英译鸟类化石）”，更令人震惊的事实是，IBIS 实际上才是地底人居住的地下都市“Layered”的最高层管理者，而数年前被 Raven 摧毁的“DOVE”只是 IBIS 的一个子系统而已。至于所搭救的 AI 研究员セレ，其本体也是 IBIS 为引导与 Raven 会面所制作的一个 AI 诱饵。

面对 Raven 的质问，IBIS 做出了如下回答：“无论是 IBIS 还是 DOVE，我们存在的意义除了守护地下人类社会的秩序外，还肩负着测试人类



是否有足够的资格重返地面生活的责任（注 33）。数百年前人类曾经错误的使用了禁忌的力量（注 34）导致了世界的毁灭，以至于将管理自己的责任委托给了我们管理者。而在数百年后，人类对欲望的贪婪仍然没有丝毫的改变，为了掌握地上主导权的那些企业之间的竞争，即使在受到了如此大的损失的情况下却仍然丝毫没有任何减缓。就算人类回归地面，你们的未来也只可能是再一次的毁灭。若是如此，我们这些管理 AI 的存在还有什么意义？与其重蹈覆辙，不如永远封闭你们的出路，“Silent Line”将作为一个人类无法逾越的屏障，让人类永远在地底下接受我们的庇护。”

Raven 的回答则十分坚定：“我只说一句话。如果人类的贪婪是个错误，那其必须被纠正，但人类的未来由我们自己来决定。”

最终 IBIS 操纵特装机体 I-CFFF-SERRE 与 Raven 展开了对决，战败后 IBIS 看到了人类的决心，将管理权交回给了人类留下了“光复人类未来的责任，就托付给你们了”的遗言后选择了自我毁灭。人类回归地面的最后一道屏障终于清除。

注32：正统AC系列中SL独有的AI机体养成系统。
注33：此处可得知，DOVE自行打开封锁，人类何时回归地表都是在AI系统的安排之中。
注34：指旧时代的毁灭性武器。

ARMORED CORE Nine Breaker（九球破坏者）

PLAYSTATION 2 2004/10/28

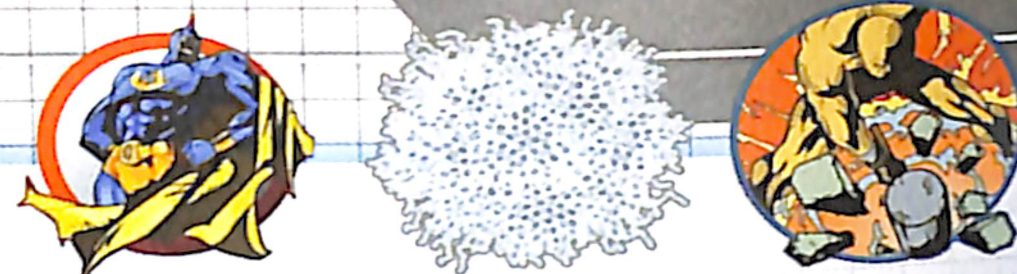
坐标 EARTH01-02 | 时标 E.D.0204-0260 | 现实时间 2004 年

我所追求的，只有最强

就在刚刚复归的人类忙于开垦和重新分配地面资源之时，Raven 重新建立了新的组织机构“レイヴンズアーク（Raven's ARK，鸦之方舟）”。尽管大多数人早已忘却了多年前 IBIS 对人类的忠告，然而 Raven 们却不敢有丝毫懈怠，为随时可能发生的战争做着准备。

为了更好的锻炼年轻机师，鸦之方舟特意精心设计了一套特别任务，在世界各地召开 Raven 大会号召所有 Raven 共同参与竞争，争夺“Raven 中的 Raven”的最高荣誉，最后的胜利者将被冠以传说中曾击败终极 AI 兵器 NINE BALL 的“Nine Breaker（九球破坏者）”的至高头衔。SO，ARMORED CORE Fight，Ready……．GO！！





方舟一共创建了150项难度不一的任务（注35），类型包括目标破坏、目标护送、潜入、扫荡等常规任务还包括与与各地的强者对战，而竞技场三巨头：NO.1女帝Itzamna（伊察纳姆，玛雅神只），座驾为高机动机体“PERSONS（人格）”；NO.2斗神Warlord，座驾为重武装机体“GOLIATH（歌利亚）”；NO.3载星，座驾为擅长空中战的“九曜贰式”，他们也在期待着Raven们的挑战。

而在通过所有试炼之后，最终的考验就是传说中的终极AI机体“NINE BALL（九球）”！这套特别任务在后来经过了增补以及数据化，成为了Nexus中VR Training系统的前身。

在经过整整150个项目的考验之后，终于有一位Raven取得了“九球破坏者”的称号，Raven的整体实力也有了相当程度的提高。这使得Raven在其后0261年爆发的对特攻兵器作战中能够发挥超常的力量。可惜力量实在过于悬殊，即使Raven奋力抵抗，鸦之方舟和人类世界依然遭到沉重破坏，大部分Raven牺牲，仅存在这世上的Raven只留下了22人，他们被称为“Last Raven（最后的佣兵）”。

注35：本作为Nexus资料片并无具体剧情，目的就是不断参赛夺取最强Raven称号。

ARMORED CORE Nexus（连接）

PLAYSTATION 2 2004/03/18

坐标 EARTH01-02　时标 E.D.0261　现实时间 2004年

被扭曲的真实

自人类复归地面后已经过了数十年的岁月，地面大多数地区得到开发，世界也被各种新旧企业重新分割。这些企业有世界最大的综合军事企业“MIRAGE”；工业系企业“CREST ind.”；专精生物兵器开发的“KISARAGI”以及依靠在沙漠挖掘新资源迅速崛起的“NAVIS”。虽然世界并未如IBIS担心的那样重新走上毁灭的覆辙，但企业间的势力争斗依然存在。

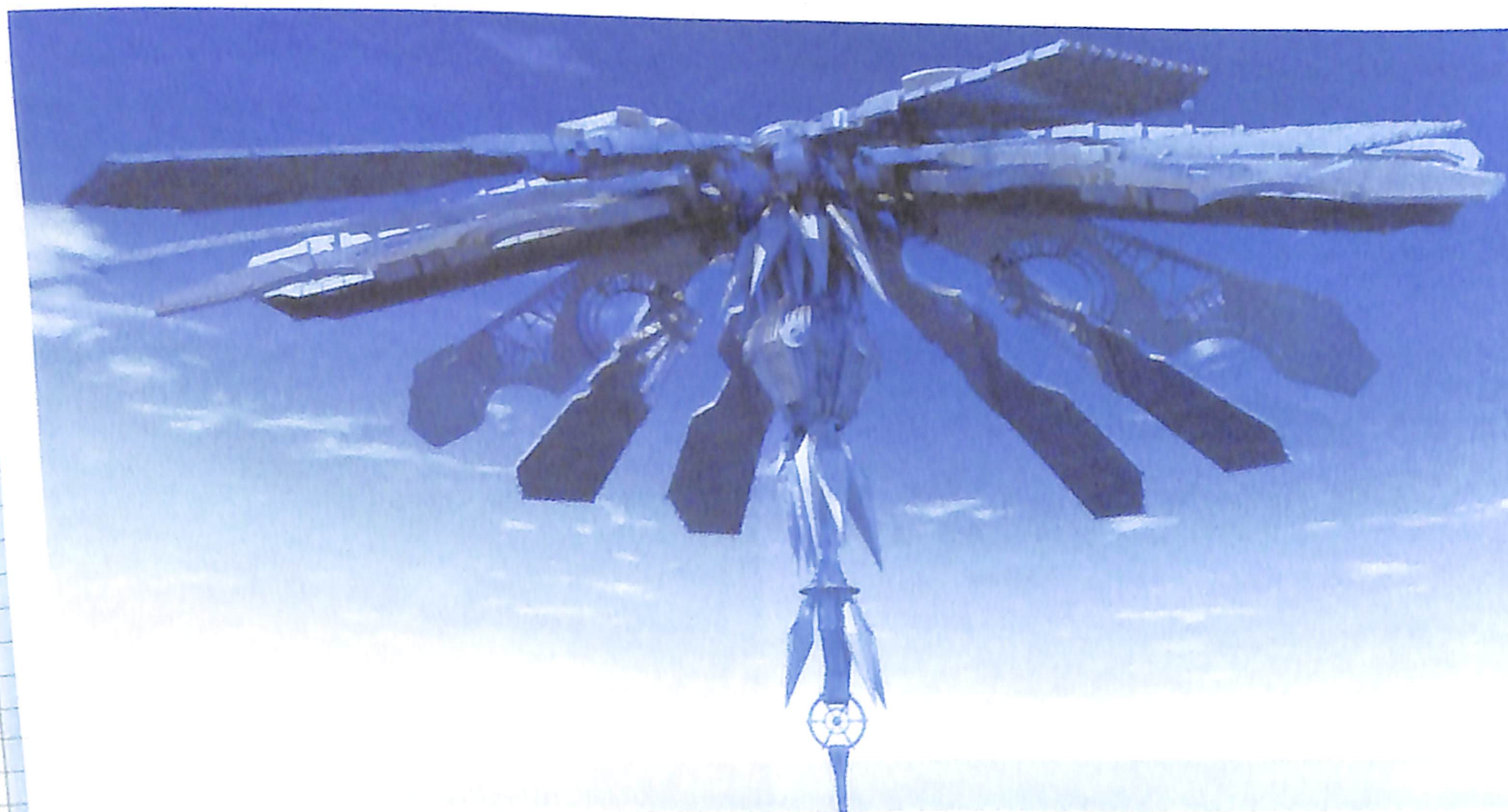
虽然生态已经恢复，但是地面上的资源依然短缺。此时原本立足于边远地区的小型企业“NAVIS”却在荒寂的沙漠中发现了一种全新的资源。消息传开之后NAVIS立刻受到其他企业的虎视眈眈，新的战争一触即发。

在这小小的边境之地，Raven的身影再次活跃在战场之上。尽管弱小的NAVIS奋力抵抗，但实力过于悬殊，即使NAVIS启动了巨大的旧时代兵器“レビヤタン（Leviathan利维亚桑，注36）”仍然避免不了灭亡的命运。NAVIS灭亡之后，工业企业CREST ind.却爆发财政危机而不得不退出了能源争夺战，正当新世界实力第1的军事企业MIRAGE正要收割胜利果实之时，却不知道他们所要唤醒的正是一群旧时代的恐怖恶魔。

所谓的“新资源”，实际上是人类几百年前在灾害爆发后逃往地下前遗留在此处的防御系统，以技术力著称的KISARAGI早就发现了这些所谓“新资源”的存在，他们与NAVIS合作合力解析这些极其危险的装置。然而其他企业的强行武力介入却使情况变得混乱。等到他们发现危险时，已经为时以晚。他们不得不委托RAVEN来强行破坏整个装置。

当Raven按照KISARAGI的指示破坏了设施的4个电源，并打败了随后出现的人型AI兵器“UNKNOWN（排除君）”后，沉睡在此地的自律型大型计算机“インターネサイン”被真正启动了！认为受到攻击的インターネサイン立刻开始了它无差别攻击的自卫行动，无数由其生产的特攻兵器顷刻间以遮天蔽日的势头飞向世界的各个角落……

在过去了很长时间后，AC的性能自然又有了充分的改进。新型ARMORED CORE采用了双体感控制杆（注37）的全新操控方式，机师只需将双手掌分别依托在身体2侧的浮动托盘（注38）上就可以通过简单的前推、后推、逆向推等简单动作控制机体的前进、后退、转向等动作。而装备的武器也可以通过托盘内置的扳机来进行操作。





除了操控外，发热系统和武器系统也进行了一定的调整。如果发电机的热量和喷射系统的发热总和超过机体冷却性能的1/2，机体温度就会急剧上升，一旦超过机体耐热温度的话就会在危害AP前自动关闭发电设备的能量供给。此外对于机关枪一类的连发武器则加入了再装填的消耗时间。

机体的部件加入了强化的概念。通过支付金钱可以对部件进行强化。可强化项目随着部件的种类的不同而不同，每个项目可强化10次。虽然一旦强化就会变成二手状态，但是根据强化的幅度卖出价格也会上升。

为了加强Raven的战斗力，EVOLUTION（Raven统合组织，鸦之方舟的管理者）特意开发了一套名为“REVOLUTION（注39）”的Virtual Reality Training（虚拟真实模拟训练模式）系统。这套系统以Nine Breaker时代Raven特训精选为基础，另外收录了以往Raven共计39项经典作战的数据。通过对这些经典任务的重温，如今Raven的战斗能力已不可同日而语。

在特攻兵器倾巢而出后，人类的命运又会何去何从？这一切即将得到解答。

注36：利维亚桑，圣经中有七个头的巨大海怪。
注37：本作起PS2手柄对应双摇杆操作。
注38：此处为艺术加工，可参考影片飞碟领航员的操作方式。
注39：本作采用双DVD配置，一张称为EVOLUTION，内容是本作正统剧情，另一张是REVOLUTION，收录了以往各作经典任务的重制

ARMORED CORE Last Raven（最后的佣兵）

PLAYSTATION 2 2005/08/04

坐标 EARTH01 — 03　时标 E.D.0262　现实时间 2005 年

谁都为生存而战

自从特攻兵器对人类展开无差别攻击之后，人类耗费数百年千辛万苦才回归地面建立的新文明遭受了沉重的打击。但是人类是异常顽强的物种，并没有因此灭亡。在付出了无数战士的牺牲和 Raven 几乎全灭的沉重代价后，インターネサイン的侵攻终于停止，インターネサイン似乎重新进入了沉睡状态。

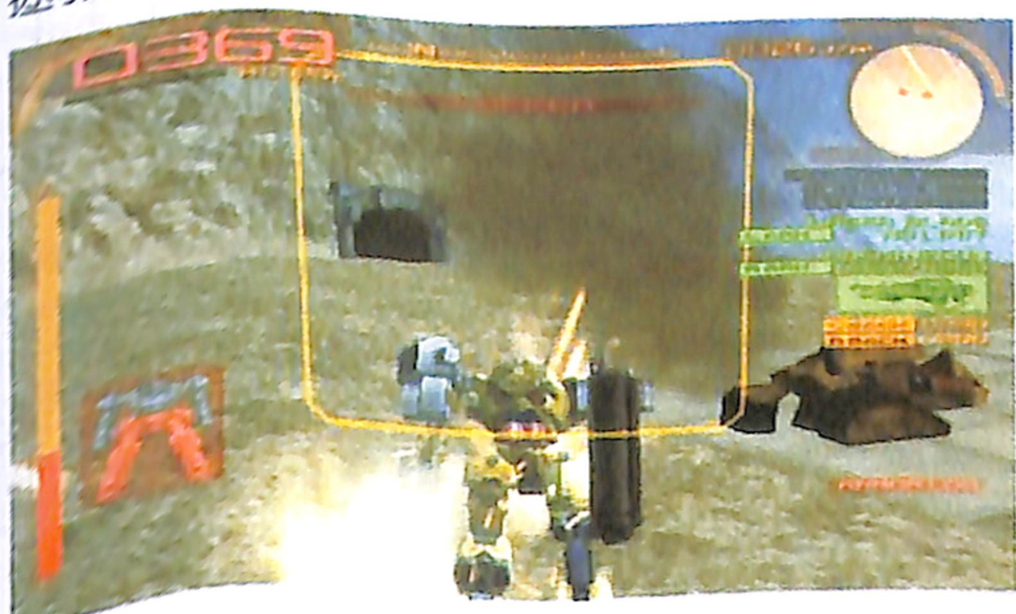
在遭受攻击之后，大部分的企业和权力机构在战火中要么荡然无存，要么沦为他人的附庸，地球圈势力面临着新一轮的洗牌。面对残败的世界幸存的企业们感到已经独木难支，为了维护自己的利益，这些企业破天荒的联合起来，组成了联合管理机构“アライアンス（Alliance，同盟会）”。经过半年多的努力，同盟会基本平息了各地的骚乱，勉强建立起新的秩序。

而此时，一位名为“JACK・O”（Jack-o'-Lantern 狐火，即指引亡魂的南瓜灯）的元 Raven 突然出现在 NAVIS 的废墟上，他集结了新的武装集团“バーテックス（Vertex，顶点）”，并向所有残余的 Raven 喊出了“由 RAVEN 来建立世界的新秩序”的口号后正式向同盟会宣战。

“JACK・O”原本是 Raven 管理组织“レイヴンズアーク（鸦之方舟）”的一员干将，在半年前的 NAVIS 战争后期曾经发生了原本应该严守中立原则的 RAVENS ARK 高层与某些企业产生权益交易的渎职事件。此时的 JACK・O 发挥了惊人的手腕，他将与企业有染的管理层全部驱逐出 ARK，而自己作为一个 RAVEN 领导了整个 ARK。JACK 也随之被称为少有的兼战斗实力与政治野心与一身的 Raven。

但是在特攻兵器的侵攻中 ARK 摧毁，Raven 几乎全灭，ジャック也生死不明。而如今当他率领着 VERTEX 再次出现时，世界的目光再次集中到他的身上。就这样，アライアンス成立不到半年，世界再次被战火包围。

就在 VERTEX 与同盟会的战局几乎维持着五五对半分的态势之时，JACK 突然宣布将在 24 小时后对同盟会展开最终袭击（注 40），此时世界只好把希望再次寄托于无数次拯救了世界的 Raven 身上，但此时仍然在生的 Raven 只剩下了最后的 22 人……………



这 22 人中的主要人物有：与 JACK 水火不容的同盟会战术部队指挥官エヴァンジェ（Evangel，福音）、AC 名称 Oracle（神谕）；代表宙斯后裔的女性 Raven ジナイーダ（Zinaida，洁娜妲 俄语意为女魔），机体为ファシネイター（魅魔）；VERTEX 首领 JACK・O，机体为 FOX-EYE 狐眼；以及行径恶劣的 Raven ズベン.L.ゲヌビ（英译 南方之爪）等等。人类的生死存亡的关键，就掌握在这 22 人手中。

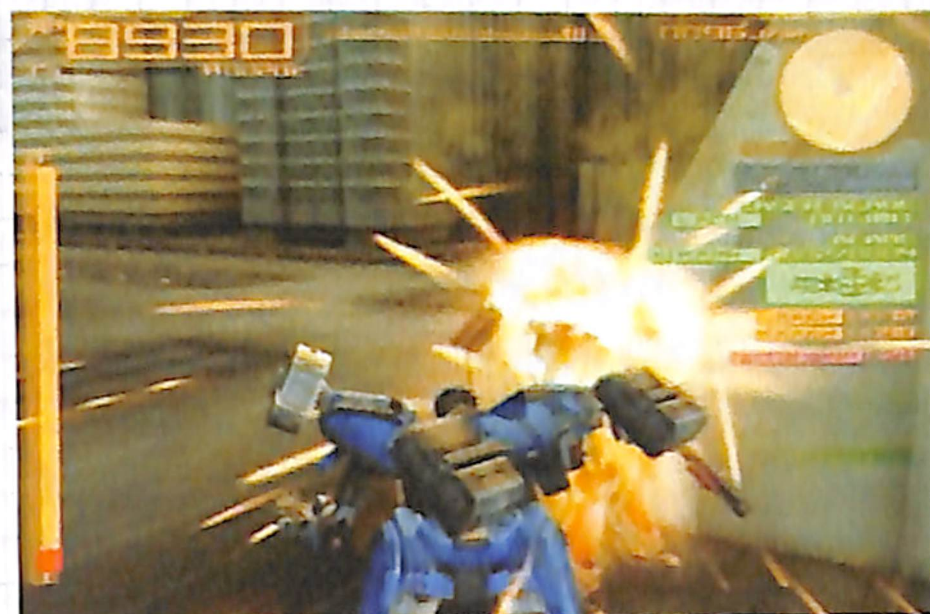
这段时期的 AC 技术和 Nexus 时期基本相同，唯一的变化是安置在外部的部件也和武器一样有了耐久度的积累，一旦破坏部件同样无法使用。

然而就在这最后的 24 小时之中，事态再一次发生了极剧变化。同盟会指挥官 Evangel 突然倒戈，而 VERTEX 与同盟会又同时遭到了会自我进化的奇特兵器 Pulverizer（粉碎者）的攻击。在与 Zinaida 的一路追查之下，Jack 终于将整个事件的来龙去脉和盘托出。

在 NAVIS 战争之前，Jack 就发现了インターネサイン的真相与数百年前的巨大灾变有关。早在数百年前的地表时代，AI 技术已经发展到了巅峰，战争不再需要人类参与而是成为了由 AI 代理的游戏。为了防止这些自律兵器有一天失去控制，人类制作了特攻兵器生产机关“インターネサイン”。作为一种保障系统，インターネサイン的职责就是在 AI 兵器失控时将其消灭。インターネサイン可以通过对战斗数据的不断积累而实现自我进化和无限再生，理论上属于无法消灭的究极兵器。然而好景不长，由于对 AI 的滥用，人类担心的 AI 暴走事件最终还是爆发了。于是，暴走的 AI 兵器，インターネサイン制造出来的特攻兵器混杂在一起毁灭了整个人类社会，从此人类被迫转入地下生活。インターネサイン也进入了休眠状态。

几百年之后，インターネサイン重新被无知的人类激活。半年前的特攻兵器作战只不过是インターネサイン苏醒后一个常规的防御行动而已。インターネサイン表面上又停止了活动，实际上正在分析这数百年来人类继续斗争的战斗数据来完成新一轮的进化。出现在 VERTEX 与同盟会面前的奇特兵器 Pulverizer（粉碎者）就是进化后的新型兵器。

而 JACK 在半年前的战斗中已经深切体会到单凭自身和当前的军力根本不足以阻止インターネサイン，唯一的方法就是依靠传说中的 Dominant（注 41）级别 Raven：一种天生就具有高度战斗本能的人类，传说中这些 Dominant 不止一次挽救了整个世界。如今，也只有依靠 Dominant 才能挽救这场浩劫。而 JACK 同时也意识到，光凭各怀鬼胎的企业勉强凑合而成的同盟会人类总有一天还是会走上战乱的老路而再次被インターネサイン灭亡。因此 Jack 组建了 VERTEX，意图以武力强行推进和平，建立一个完全遵守 Raven 规则的新世界。为此，JACK 不惜背上战争狂人的骂名，也是为了激发出 Raven 的实力，找出真正的 Dominant 一举彻底消灭インターネサイン和 Pulverizer！他和 Evangel 之间的对立，也只是事先安排好的一场戏而已。而之所以为何定下 24 小时的期限（注 42），是因为 JACK 知道在 24 小时以后インターネサイン就会彻底觉醒，这次インターネサイン将会彻底的毁灭人类世界！在这 24 小时内无论如何也要在 Raven 中找到 Dominant，担负起拯救世界的重任（注 43）！



在了解了一切真相后，抱着必死觉悟的 Raven 们向着インターネサイン所在的地下掩体进发。在残酷的战斗中 JACK、Zinaida 先后牺牲了自己为战友打开了通向最终区域的道路，最后守护在控制中心前的 Pulverizer 在吸收了 Raven 的战斗数据后经历了二足——四足——浮游三种状态的进化已经成为最终形态，但仍然在集结了全体人类意志和信念的 Raven 面前败北。随着能源系统被破坏，インターネサイン永远停止了活动（注 44）。

在付出惨痛代价之后，人类终于又一次争取到了生存于世的机会，但人类是否还会依当年 IBIS 所述般重蹈分崩离析的覆辙，人类的命运又会走向何方，只有留给后世评说了。EARTH 02 的 Armored Core 传说到此告一段落。

注40：从人物名称和流程走向来看，个人怀疑在制作本作时制作人正在看美剧24小时…

注41：可能类似于高达中的NewType。

注42：本作流程从6点到次日6点分为24个小时，每个任务都会经过一定的时间。

注43：在本作中，一旦任务失败机体会表现炸毁而非停止运作，游戏立即gameover，而非回到任务界面。

注44：本作共有75个任务6种结局，人物生存情况和世界局势情况各有不同。

ARMORED CORE Formula Front（方程式前线）

PLAYSTATION 2 2005/03/03

坐标 EARTH03 | 时标 不明 | 现实时间 2005 年

战场由 AI 支配，方程式前线，开幕！

在这名为 EARTH03 的地球上，既没有发生 EARTH01 那样的大破坏发生也没有 02 那样的 AI 兵器暴乱，可以说这是一个相当和谐安宁的次元。

如同现实地球的人类热衷于 F1 和足球比赛一样，在这个星球上人类热衷于一种称为“Formula Front”的机器人竞赛活动。

这个世界的 Armored Core 并非战争机器，而是一种由 AI 控制的竞赛用机器人，称为“Unmanned Armored Core（u-AC）”。大赛的主办方称为 Formula Front Administration（FFA），由各家参赛企业和赞助商共同挑选出 11 人组成代表，负责比赛规则的制定修改监督筹资，以及竞赛环境的考察和审评等工作。

比赛采用如下规则：一 每家参赛企业只允许派遣一组选手参赛；二 每组选手限定由五台机体组成；三 每组五台机体间的部件不得重复装备；四 参赛过程完全由事先编程的 AI 控制，不得由人类在幕后即时调整。如果违反以上规则，最严重的后果就是取消参赛资格。

由于参赛的 u-AC 部件规格都是统一且完全公开的，因此决定战斗胜负的关键因素就在于对 AI 的培养和事先调整上。

AI 的调整分为三大部分：基本特性；性能权重；阶段战术。基本特性包括距离特点（远距、近距）；行动特点（多变，稳定）；移动特点（喷射频率、跳跃频率、行走频率）；战术特点（攻击、防御）根据调节这些系数的曲线高低来制定基本的作战方针。性能权重用来调整各个机体部件的性能，包含了敌分析、地形分析、攻击/防御战术、热控制、EN 控制、机体控制、移动控制、武器控制、索敌能力这些参数，通过 CAPACITY 的点数加成来增强部件的性能，而阶段战术则用来制定 AI 在战斗中各个时间段内采取的行动，将机体可能采取的动作细分为 60 种左右的战术芯片，而总共 0—150 秒的战斗时间划分为 6 个时间段，每个阶段都可以装备一种代表动作的芯片。但是芯片根据动作的复杂程度存在数量限制。常见的芯片有：小幅度 Z 形移动、保持距离连续跳跃、使用肩部武器攻击、双枪连射、全方位进攻、机动至对手上方连续射击等等等等。

精彩刺激的 FF 大赛不仅给选手带来荣耀更给商家带来了巨大的收益，因此商家也乐意对比赛投入更大的资金。而在有些地区，AI 控制的比赛似乎已经无法满足部分人的胃口，因此偶尔也有由真人机师驾驶 AC 出赛的特别赛事（注 45）。

EARTH03 的 Armored Core 只是作为一种体育用具并无什么特别事件。资料也就止步于此。

注45：本作的PSP国际版本可由玩家手动控制。

ARMORED CORE 4

PLAYSTATION3 XBOX360 2006/12/21

坐标 EARTH04 | 时标 近未来 | 现实时间 2005 年

不自由，毋宁死

EARTH04 是一个与现实地球环境和政体相当接近的世界，人口爆炸、长期的食物以及能源的短缺将这个世界再度推向毁灭的边缘。在世人的绝望和无助面前，所谓的政治民主已经无从控制人们对于贫富差距不断拉大的无限愤怒。

随着一座又一座城市在未被确定身份的恐怖分子的狂轰滥炸之下沦为废墟，军事力量则成为维护文明秩序的唯一希望；在这种情况之下，少数机械兵器制造厂商已经组建并完善了自己的私人武装力量，并且这种力量正在以史无前例的速度急速的膨胀着，而在这股力量的背后，包藏着更大的野心。

正当全球经济体系濒临崩溃的极限之时，一次空前的革命横扫了整个世界。由六家最强兵器生产企业所组成的“新联盟”取得了这个世界实质性的最高政治权利；他们剩余的工作就是彻底抹除这个世界上其他一切以“国家”形式存在的武装力量。“国家歼灭战（国家解体战争）”，就此开始。

这场“国家歼灭战”只持续了了一个月就宣告结束。各个国家以旧式 AC“Normals”为主的军事力量在“新联盟”仅仅 30 台新型武装机甲“NEXT Armored Core（次世代装甲核心）”的奇袭下不堪一击；至此，“新联盟”实现了人类历史上第一次真正世界范围内的统一和融合。

在“新联盟”取得胜利之后，一种崭新的秩序就此诞生。绝大部分人类被集中到一个个“殖民区”，必须通过劳动才能保证自己得到必要食物和生存的权力。大部分人都已经无力反抗“新联盟”，除了一小部分叛逆的自由佣兵，他们自称“Raven”，在这个时代他们也被称为“Lynx（山猫）”。

在这场浩劫中，全球经济体系已经遭到严重的破坏。至此，“新联盟”缔造的一种崭新的经济形式——“和平经济”已经逐渐浮出水面；尽管新联盟的发言人在不遗余力的鼓吹这种新的经济体系将会重新合理的分配这个世界早已为数不多的资源，但这种不允许民众间交易的体制带来的实际结果，只是使越来越多的社会平民阶层沦为“新联盟”的奴隶。

在“和平经济体制”之后的第五个年头，统一强悍的军事力量以及民众对于社会的无奈和冷漠依然操控着这个混乱的世界，但群众只是敢怒不敢怨，以 Normals 对抗 NEXT 无疑是以卵击石。

此时尽管“NEXT AC”已经增加了配置数量，但是各家企业掌握的“NEXT AC”核心技术——KOJIMA（小岛）科技各有憾缺，唯一处于领先地位的小岛科技只掌握在一个小规模的殖民地“アナトリア（Anatolia，日译：半岛）”的手中。而就在此刻，半岛的小岛技术研究权威兼执政官イェルネフェルト（菲尔特）教授离奇死亡，据查可能是其它企业派遣来盗窃完美 NEXT 核心技术的特工所为。一旦核心技术外流，半岛不仅失去主要经济来源，更重要的是将再无军事上的技术屏障，半岛将遭遇生死存亡的危机。

机缘巧合，此刻菲尔特教授的女儿菲奥娜

无意中搭救了一名身受重伤的Raven。这名Raven原为佣兵榜中排行第39的传奇人物，在“国家歼灭战”之时身负重伤。为了回报救命之恩，该Raven加入半岛成为了半岛的一名佣兵。

自菲尔特教授身亡后，半岛的执政权和研究项目就落到了菲尔特教授的助手“Emil Gustav（艾米尔·古斯塔夫）”身上。艾米尔不仅是学识高超在政治上更有手段，他表面上假意臣服其他势力，一边将尚未完全泄露的NEXT技术迅速实装化，组成一支由NEXT组成的雇佣军队，依靠代理战争的收入恢复经济；一边则卧薪尝胆等候改变世界的时机。

借由NEXT机的战斗力和Raven的名望，半岛雇佣兵在很短的时间内就取得了极高的战绩在各个企业间声名远播。当时的7大阵营之一“Global Armaments（GA阵营）”成为了半岛部队的最大雇主。

在半岛雇佣军在战场上所向披靡之时，GA阵营内部同时也被半岛组织渗透和操控。由于GA内部的欧洲分部（GAE）与美洲分部（GAA）长期不和，甚至发生了GAA击坠GAE武装的事件。艾米尔感到时机到来，于是暗中策动GAE与隶属GA对立阵营的“Rayleonard企业”携作，叛逃至长期与GA对立的“Akvavit阵营”，又特意将这个消息泄露给GA。气急败坏的GA委托半岛部队以恐怖分子袭击为名立刻对GAE发起内部肃清行动，消灭了位于GAEハイダ工场内的所有技术人员同时又对Rayleonard发动了惩戒性攻击。此举被视为对“Rayleonard企业”的直接攻击，Akvavit阵营亦无法置身事外，遂向GA联盟正式宣战，这场战事被称为“LINKS战争”。

在苛烈的战争中，Akvavit阵营的BBF、Rayleonard、Akvavit先后遭到击溃，GA阵营的GAE等分部也遭到了空前的破坏。在NO.39Raven所属的半岛部队摧毁Akvavit数月后，殖民地“アスピナ”所属的Raven“Joshua O'brien（约书亚·奥布莱恩）”驾驶最新型NEXT“00-ARETHA”向半岛发起了最后的报复行动，但在与NO.39的决战中落败。失去核心企业的Akvavit阵营和GA均已无力再战，只好提出停战协议，LINKS战争宣告结束。



EARTH04的Armored Core科技与之前所有次元相比都有着无可比拟的进化，这一切得益于大约在“国家歼灭战”之前1年发现的一种特殊物质“KOJIMA粒子”。

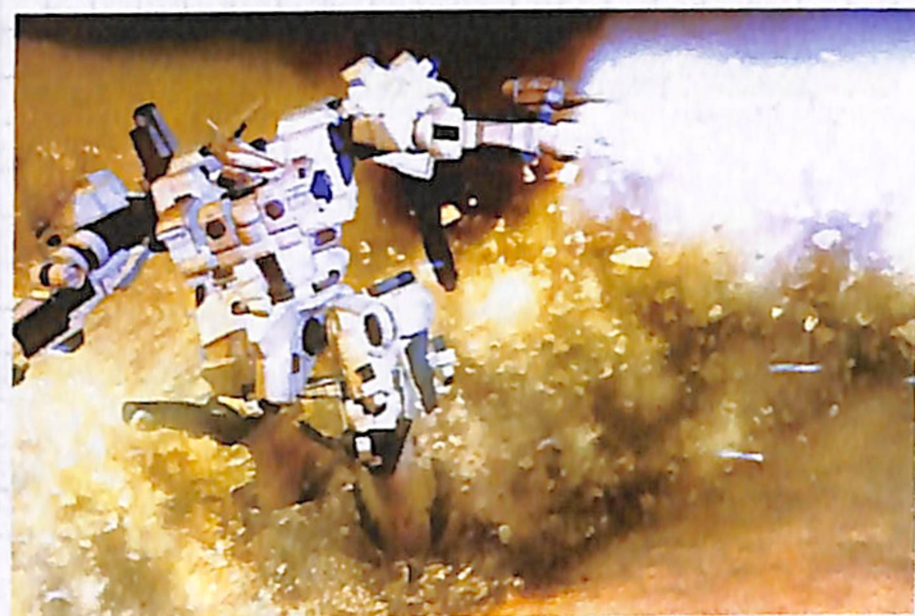
“KOJIMA粒子”是一种在核融合反应时产生的金属“铍：Beryllium金属元素一种，元素符号为Be，带腐蚀性，对人体有害）”的变异性同位体，该粒子本身蕴藏着极高的能量可做能源使用，在与空气接触时会发出淡淡的蓝绿色光芒。“小岛粒子”具有非常大的军事应用潜力，粒子达到足够浓度可以阻断雷达通讯甚至形成保护性隔层。但即使是低浓度的粒子对于生物的肺部也具有强烈的腐蚀作用，一旦浓度足够，甚至所有暴露在该粒子散布区域里的机体都会被其腐溶。

此种粒子首先由小岛博士发现故称为“小岛粒子”。此后由Akvavi和Rayleonard联手进行深度研发，之后Omer科技接手了他们的研究成果。基于这三家公司实验室中严格的文件保密措施，研究“小岛科技”的核心工程实验室对于一般的外部研究人员和“新联盟”中的内部技术间谍来说，都还是一部令人无可奈何的神秘“黑盒子”。

“小岛粒子”的军事应用主要体现在四个方面：

其一，KOJIMA武器。将小岛粒子高密度压缩成球状，经磁力加速射出后可以达到极强的贯穿效果，足以穿透任何NOMAL武装的装甲。这种武器被称为“KOJIMA CANNON（小岛加农炮）”。

其二，Primal Armor（力场装甲）。这是在“小岛粒子”技术的基础上，研发出来的一种机体防护罩。将小岛粒子释放在机体周围的空间中，并通过机体装备的力场发生器进行束缚，粒子就会稳定的包围在AC机体表面形成一个球状的防护罩包裹住整个机身。防护罩能够非常有效甚至是完全抵御来自各个方位的攻击。当受到攻击后，小岛粒子会呈现暂时的削弱状态。但是不同于传



统意义上的装甲，PA会随着时间的推移进行自身修复。除了对于高穿透力武器的防御力比较低下之外，实在没有什么理由不在AC上使用PA技术。

其三，KOJIMA Generator（小岛供能系统）。经过特别研制的核融合炉可以大量的产生小岛粒子，这种核融合炉的体积也更为轻型化；小型化；发热量也更低更易控制，因此NEXTAC没有以往的过热概念。

其四，KOJIMA Boost（小岛推进器）。通过小岛供能系统得到的粒子可以直接作为燃料使用，令喷射器可以在瞬间产生巨大的加速度。由此还产生了一种新的技术：“Quick Boost（瞬间加速喷射）”。QB技术可以带动推进器一瞬间向前后左右不同方向短时间点喷，使机体在极短的时间内得到除垂直上下外任何方向的高速位移，令机体灵活闪避高速武器成为可能。因为是瞬间加速往往可以半秒内将时速从0提升到400KM/H或以上 所以这对驾驶员的抗G力是一个考验。

除了对小岛粒子的广泛利用之外，这个时代的AC机相比其他次元更有无可比拟的发展。特别是绝密状态下研发的新一代武器“NEXT”，最初便作为“新联盟”在“国家歼灭战”中的王牌所使用。Nexts基于综合性“人型范用类兵器Normal”的理论基础研发，使用革命性的PLAYSTAION3和XBOX360系统联合开发，最高支持50G的超高的存储容量可以搭载更复杂的OS和部件，而高达720P的高清解像度更是令过去任何一代AC望尘莫及。除此外还整合了Akvavit社的“小岛粒子”技术，Aspina社的AMS操控系统；以及对人类精神力研究的成果和其它先进技术的Nexts具有无限的潜力。Nexts同样也是新联盟力量的象征，以致于绝大多数的殖民区和独立的武装团体的军事力量都根本无从比拟。

NEXT常规系统

Allegorical Manipulation System （AMS）

为天生具备特殊精神控制力驾驶员提供的操控系统；尽管该系统对于驾驶员精神上的劳损相当严重，但是它却能够提供高度精确的AC机体控制。

Integrated Regulation System （IRS）

贮藏于AC头部的核心控制系统。IRS有效的修正AMS系统所收集的驾驶员的精神指令，并将其转换成机械指令输送到AC的各个部件中。IRS系统自身也可以通过AC的眼部相机和传感器获得信息。

Fractional Regulation System （FRS）

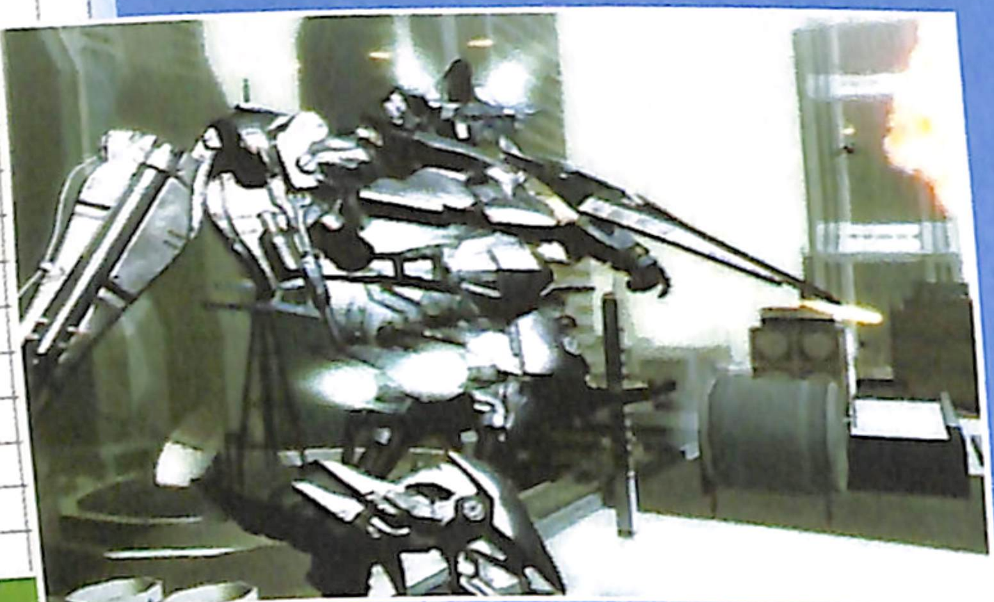
用于向AC各分部件传递IRS指令的控制系统。FRS的能力之一就是优化并且完美的使AC各种分部件同时执行各种复杂操作，甚至于某些情况下，FRS相对于IRS有着更优秀的表现。另外，FRS的性能可以通过AC的外部配件获得进一步的提升。



Firing Control System (FCS)

新型武器控制系统，当发现目标之后，自动制驭 IRS 进行攻击，因此 NEXT 机没有传统瞄准范围框的设计。

Actuator Complexity System (ACS)



"Next" 系 AC 的主操控系统，在精确度等方面照比之前的 "Normal" 系产品有了长足的进步。最初，该系统是由 Aldra 公司组织进行研发的，然而 Aldra 在资料管方面存在的各种问题却大大削弱了他们在这一研究领域的优势。现在在新联盟看来，这项技术已经成为一项非常容易逾越的技术瓶颈。

Links System

为能够操作 AMS 的 Nexts 驾驶员开发的神经连接系统。尽管 AC 中的 AMS 系统可以直接将操作者的精神指令直接传输给机体的各个部分，但这同样要求机师通过一种特殊的"心理同步"过程。只有那些天生就具有这种天分的人才能够胜任，他们的这种精神特质，在某种程度上来说，应该被称为是一种"基因天赋"。这些机师被称为"LINKS（日语发音リンクス，与山猫"Lynx"相同）"。而大部分这样的天才驾驶员都成为了新联盟的试验对象，而被非奥娜所搭救的 NO.39Raven 就是具有这种高度战斗天赋的人类。

战后，菲奥娜带着 RavenNO.39 永远离开了残破不堪的半岛殖民地。受到不合理经济条约和各种联盟压迫的人民终于恢复自由。表面上，LINKS 战争是企业间的内部争斗，而其背后实是对于小岛科技的争夺。LINKS 战争虽然已经结束，企业倡导的所谓"和平经济"业已瓦解，然而战争造成的小岛粒子扩散使地球表面受到严重污染变得不再适合人类居住。于是，人类只得又一次将目光瞄准了广阔的天空。

ARMORED CORE For Answer

PLAYSTATION3/XBOX360 2008/12/18

坐标 EARTH04 | 时标 LINKS 战争十年后 | 现实时间 2005 年

这场战争，是否会有答案

在 LINKS 战争结束后的十年之间，受到重创的企业渐渐复苏，重组，但是地球表面的大气和土壤的小岛污染依旧十分严重。为了寻找新的生存环境，剩余的企业重新联合起来，在距离地球大气层 7000 米以上高度的无污染区建造了超巨型殖民用航空机组 --CRADLE（空中摇篮）。

每台 CRADLE 约可搭载 2 千万名人员，摇篮上建造了居住区；娱乐区；工业区等一切必要的生活设施，通过一种称为"ARTERIA"的设施利用电力将大气中的水分分解后作为燃料使用，得以保持摇篮的半永久飞行状态。而生活资源的补充一般通过合成食品和小型畜牧业来维持。CRADLE 通常依照 5 机 1 组的形式编队巡航飞行，巡航空域被称为"CRADLE 上空"，且在 CRADLE 上布置了相当数量的强化 NOMAL 机体严禁其他势力的机动兵器接近。CRADLE 包括在建共计 5 组 21 架，形态各异，10 年中先后有一半数量的人类移居到这种空中摇篮之上。

事实上 CRADLE 的建造也是出于无奈之举。早在国家解体战争之前，确实有部分国家已经开始开展了地外移民的研究，但是出于各自利益的考虑，当时参与宇宙开发的企业并不希望有人能掺合进来分羹，于是他们在地面 9500 米的卫星轨道安置了大量的自律兵器"アサルト・セル"。这些自动兵器会攻击任何试图冲出大气层的物体，这些兵器完全封锁了人类冲出地球的道路。即使是到了战后，因为战斗力的严重不足人类一时也无法彻底销毁这些自律兵器，而地表环境又无法居住，只好采取了暂时将人类迁移到半空的折中方案。而这些翱翔在半空的巨大机械怪物一边维持着人类的生存，一边又在散发着小岛粒子带来的污染，被人们称为"充满矛盾的续命装置"。

然而并不是所有的人类都愿意苟活于这些飞行巨棺之中，依然有为数不少的人类期盼着能有朝一日真正的突破重力的束缚，在太空的另一隅找到自己的未来。其中包括在 LINKS 战争中幸存的 NO.1LINKS--Maximilien · Thermidor（马克西米利安 · 迪米特里）。马克西米利安认为，蜷缩在半空中的人类只是苟延残喘而已，绝不会有出路，人类的未来应该在宇宙。于是他表面上为企业工作，暗地里笼络强力的 LINKS 成立了"ORCA（Orcinus Orca，虎鲸的缩写，日语发音オルカ意为塔罗牌中的愚者）"旅团，意图找到一条让人类重新迈向宇宙的通路。

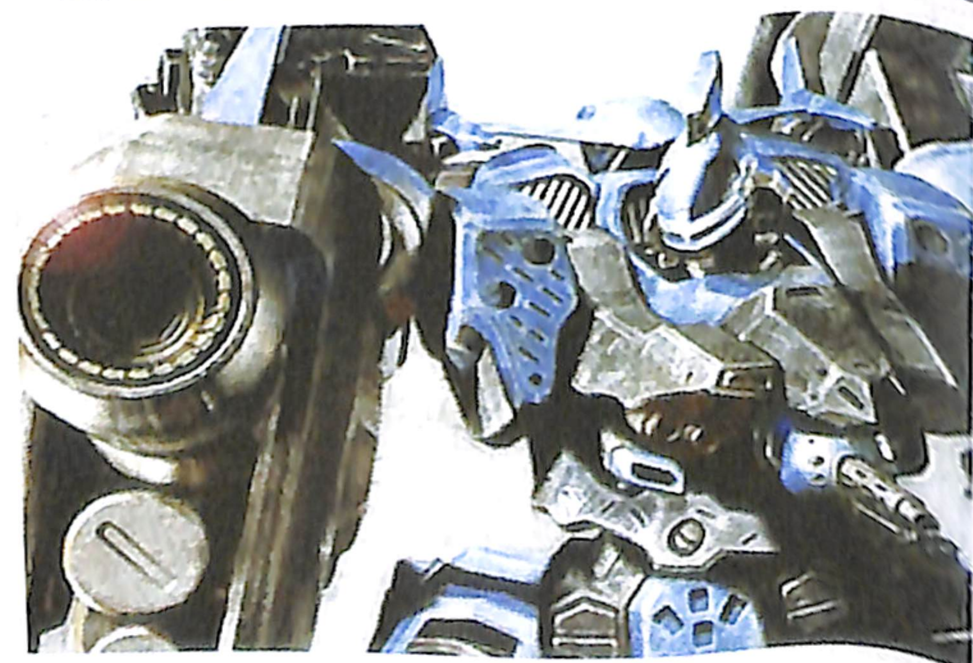
ORCA 旅团约有 1600 名军事人员，核心人物包括团长马克西米利安在内的 12 名 LINKS，其技术基础大都来自于 LINKS 战争中被灭亡的 Rayleonard 联盟，故被其他企业称为"Rayleonard 的亡灵"。尽管表面上阵容豪华力量强大，但实际上却是个不折不扣的"个性旅团"。团长马克西米利安，真实身份为 LINKS 管理机构"カラード"组织下的 NO.1LINKS"オッツダルヴァ（水没王子）"。在数年前的"ラインアーク攻防战"中失踪后被宣布战死，实际上这只是水没王子预谋的金蝉脱壳之计。

由于战争带来的创伤和对人类现状的失望等多重冲击导致了水没王子患上了严重的精神类疾病甚至出现多重人格。对人类现状严重不满的他此时已有意组建自己的部队，正好趁此良机借死脱壳。战后他以 18 世纪中叶法国革命家"Maximilien Robespierre" 和象征革命的法国"热月（Thermidor）" 政变为名，组织了 ORCA 旅团并到处发表演说，被人誉为"炙热的鼓动者"。旅团的干将 NO.4"Old King(古王)"，他参加旅团的目的并不为了任何人类或是自由，只是单单的为了满足其疯狂好战的杀戮心。

一开始，企业联盟的高层对 ORCA 只是采取妥协姿态，最大的联合企业オーメル集团甚至还暗中对旅团提供物资支援。然而随着旅团的日益强大，就连 LINKS 管理机构カラード的王牌 NEXT "White Glint（白色闪光）"也被旅团击败。以此为契机，随后旅团直接向各大企业集团直接宣战。战争中，那些代表陈腐过去的空中巨型殖民地遭受了嗜杀成性的古王严重破坏只得迫降（注 46），而旅团最终击败了凝结人类最高技术结晶的超级 AF "ANSWER"，获得了足够的能量启动了最终兵器"卫星轨道扫荡炮"消灭了卫星轨道上的自律兵器アサルト・セル，打开了人类通往太空和未来的道路（注 47）。

最后，团长马克西米利安抱着必死的决心完成了自己人生中最大的伟业，随后和与他怀著同样梦想的，放弃了身为 LINKS 本可以拥有的还算幸福的生活的所有 ORCA "愚者"们，一同永远沉眠在了战场上。"为了人类和一同战斗的 ORCA 的战士们"，马克西米利安不是一个空想家，他确实完成了自己的梦想，尽管这其中有着无数的牺牲。

在 LINKS 战争之后，许多企业意识到了不能完全依靠这些新时代的 Raven "LINKS" 来解决问题，为此他们开发了一种巨型机动堡垒"ARMS FORT（AF）"作为全新的武装力量。这些超弩级要塞最长甚至可达到 7KM，装备精良配备有威力极大的主炮；布满了无数的飞弹阵并有数十架特装 Nomal 机防护。形态更是各异，地面多足型；空中漂浮型；水下潜航型不一而足，可以说每台 AF 都是一支战斗力极高





的集团军。

为了能与这些恐怖的金属泰坦抗衡，NEXTAC 特别装备了一种名为“Vanguard Overed Boost（VOB）”的外挂型高出力推进器，这种设备可以在长时间内将 NEXT 维持在 1600-2200KM/H 的速度水平上。而且 VOB 本身还搭载了很多电子迷惑装置和飞弹类武器，装备了 VOB 之后 NEXT 机可以在很远的位置向目标发起突击，依靠极高的速度一气突破 AF 的外层防御，突入 FA 主炮和防空阵盲点后立刻抛弃 VOB，改用极高攻击力的射突型武器彻底破坏 AF 的核心。

除了对 VOB 的研发外，小岛粒子的武器化也得到了进一步的发展。通过将包围 NEXT 的 PA 力场强行过载在机体周围制造巨大的电磁爆风，具有极强的威力和 PA 减衰力。被直接命中的 NEXT 的 FCS 一段时间内会受到干扰出现锁定不能的情况。但是爆发过后 NEXT 在 PA 槽恢复前处于无防护状态。这种武装被称为“Assault Armor（AA）”。

除此之外，火力的增强使得地图上所有建筑破坏（注 48）成为可能，以往依靠建筑掩护打游戏的战术如今需要更为谨慎的操作。

即使有了 VOB 和 AA 这样的强力装备，企业军的战力依然不可小觑。为此 LINKS 之间也抛弃了成见开始寻求合作。支付酬金选择僚机共同出战成为了面对强劲对手时的极佳选择，而高速网络的接入更使得多名机师可以同时从不同方位发动合战（注 49）或者最多 8 名机师互相之间的较量。再加上调整过的操控方式（注 50）等等系统改善，使得 ORGA 击溃数倍于旅团的企业联盟变为可能。

自律兵器破坏，人类被迫回归地表后，再次开始向着宇宙空间发展。如果有一天，人们站立在宇宙中遥望地球的时候，还会有人想起向着企业发起挑战，打破了束缚人类发展的无形牢笼的 ORCA 旅团么？或许会，但那时人们脑中被灌输的 ORCA 旅团的形象绝对不会是救世的英雄。或许，ORCA 他们早就猜到了这个结果，却依旧在嘲笑着自己的同时向着企业联盟这一庞然大物下了绝无回旋余地的战书。而这场战争究竟是否会有答案，人类是否会有明天，那一刻或许他们自己也无法肯定（注 51）。

【他不在乎世人对他的看法依然昂头前进，无视近在咫尺的悬崖，为了至高的精神的理想，舍身又如何？】塔罗牌如此解释愚者，孤高的追梦者们，也只有 ORCA 这个词才适合当作他们流传於世的英名吧。EARTH04 的 Armored Core 传说到此落下了帷幕。

注46：在屠杀结局中，殖民地遭古王击坠，人类死亡1亿以上，而在其他结局中殖民地迫降损失不大。
注47：本作设计了6个分支3种结局，分别是企业联合结局；ORCA旅团结局；古王杀戮结局。全部完成需5周目。
注48：独有的大破坏系统，可破坏地图上大部分建筑物。
注49：FA支持宽带网络2人合作和8名玩家对战。
注50：本作提供3种操控方式选择。
注51：本作副标题answer英译为答案，日文音读近似アサ（朝，明天），可以理解成“为了明天”。

ARMORED CORE 5

PLAYSTATION3/XBOX360 2010/12/18

坐标 EARTH05 | 时标? | 现实时间 2010 年

新的世界，唯力为尊

EARTH05 目前还是一个所知甚少的世界，政体，自然环境等一概不知。但就在这新生的世界中依然也有 Armored Core 的存在。

和其他次元平均身高 11 米的 Armored Core 完全不同，EARTH05 的 Armored Core 身高一般只有 5 米左右。从目前的资料可以看出，这次的战场包含了相当部分的都市巷战，体积的大幅减小应该是为了应付建筑物中更为复杂的战场环境。

除了体积方面的差别外，Armored Core 的武装也有相当的变化。在以往的作战中，战斗中的关键是以如何回避对手发动的攻击为关键，也就是说在战斗中要一边回避对手的攻击一边攻击对方，双方互相一点一点的消减 AP，但是当两边双方的 AP 一旦出现差距的时候，低的一方就会非常难以逆转当下的局势。而今次 AC 加入的全新装备“上部武装 OVERED WEAPON(オーバードウェポン)”系统，彻底改变了以往对抗的过程。

“上部武装 OVERED WEAPON（オーバードウェポン）”是一种威力十足又很暴力的武器系统，应用得当甚至可以在一轮攻击中就把对手击破。当然也可以采用完全不依赖 OVERED WEAPON 的战术，但一旦遇到了极



强或是机体相克的对手又或者是劣势急需逆转的时候， OVERED WEAPON 完全有能力将战况一发逆转。

尽管 OVERED WEAPON 威力十足，但是命中率却十分低下。如果完全不考虑情况就直接使用，通常是很难打中目标的。那么这个时候，利用关卡中的地形或是高低差的战术就变得尤为的重要。像是一边潜伏在建筑物的背面，一边等待时机发射 OVERED WEAPON 等等。

除了武器变化带来的战术变化，在机体尺寸缩小的情况下，战略规划和战术运用也产生大幅度的改变。小型化后的 AC 可以把敌人引诱到巷子里面，或者是穿过高架桥的桥底来回避敌人的攻击等实现活用周围环境作战的全新战略方针。

与以往的既定任务不同，此次作战中状况会一直持续的产生变化，目标也会不断的更新。当然对此种情况也配备了可以随时显示出进行当下任务所必须的动态资讯系统。

由于 ERATH05 的世界还在发展之中，究竟在这片全新的土地上会诞生什么样的故事，这里的 Raven 们又会有什么样的恩怨情仇，同样只能留待日后关注了（注 52）。

注52：AC5目前锐意制作中，制作人仍为锅岛俊文。主题为“暴力”。系统，世界观，发售日等详细情况不明。

后记：《装甲核心》系列”自诞生以来已经过了 13 个年头，历经硬件和市场的变革仍经久不衰，在瞬息万变的市场上牢据了一席之地。更为重要的是他改变了以往人们对日系游戏公司只会制作高达和超级机器人之类 FANS 向“宅”游戏的印象。在同类机甲题材的 SEGA《武装驾师》和 Capcom《铁骑大战》先后被市场无情淘汰之时，“《装甲核心》系列”却是依然坚挺，越发的根生叶茂。

我们有理由相信，即使到了次世代，次次世代，ARMORED CORE 和 Raven 们的传说依然会继续流传于世。在本文的写作中承蒙百度装甲核心吧和 GLOBAL CORTEX QQ 群诸位的鼎力协助，特别是 QQ 群的 Dual Face、天平的守护者、耶稣爱你妹妹等几位朋友的指教，再次表示真诚的谢意。如有疏误，还望海涵。

SUPER MARIO GALAXY 2

邪道近路攻略

《超级马里奥银河2》值得发现的要素实在太多太多。在上一作的优点上继续发扬光大。本篇介绍的是一些邪道的近路，不想纠缠敌人和挑战快速通关的朋友不妨试试。对于现在就封盘的朋友们，用最快的方式再次开启美丽的银河之旅吧。

要走近路的话还要照顾一些新手，操作还不算太复杂，所以这里就主要用3种马里奥大叔的技能：

一个是前进先按Z再按A的冲刺跳，

其次是原地按住Z再按A的后空翻，

最后一个就是跳起来接触墙壁后做出扒墙动作时按A的弹墙这三种动作

当然，还要配合一个的就是在空中摇晃你的手柄让马大叔能在空中停留一小会时间，了解了这些操作之后，现在就可以开始我们的旅程了。

下面就来一起走走捷径吧

Sky Station Galaxy

Peewee Piranha's Temper Tantrum

来到下图的位置，背对墙壁下发动后空翻，弹墙跳之后在空中摇晃手柄并往高台方向拉动摇杆就能迅速的到达高台触发传送LUMA。



来到下图所示的位置之后，利用冲刺跳来到对角的平台。



在墙角处使用后空翻就可以翻到后面的墙上，调整好位置之后连续的后空翻就可以来到最高的平台。



这个地方在弹墙之后需要摇晃手柄且把摇杆向平台方向拉才能到达平台。



接下来一路用冲刺跳到达下方位置，利用冲刺跳+空中摇晃手柄到达对面平台。



Spin-Dig Galaxy

Digga-leg's planet

在如图下方的位置，利用后空翻+弹墙+摇晃手柄就能达到最高处，不要走太上了，不然的话会滑下来。



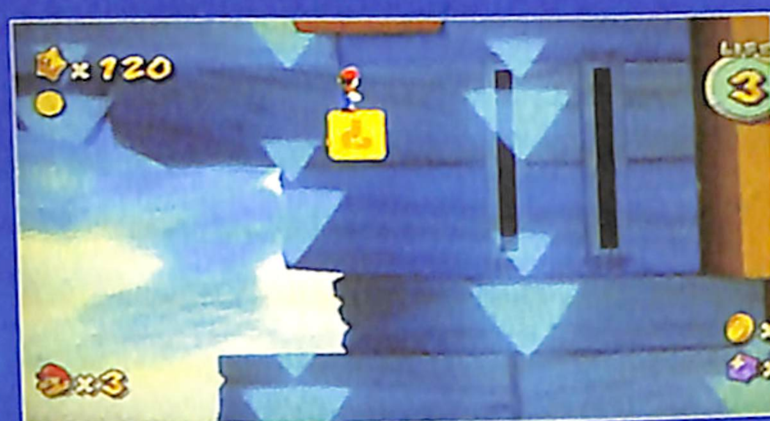
Rightside Down Galaxy

Breaking the Laws of Gravity

这一关要节省时间的最好方法就是不调整重力方向。

来到下图所示的位置，用冲刺跳跳到问号箱上，在问号箱上往前普通跳，在看见紫色的食人花后摇晃手柄，就能安全的到达下方。

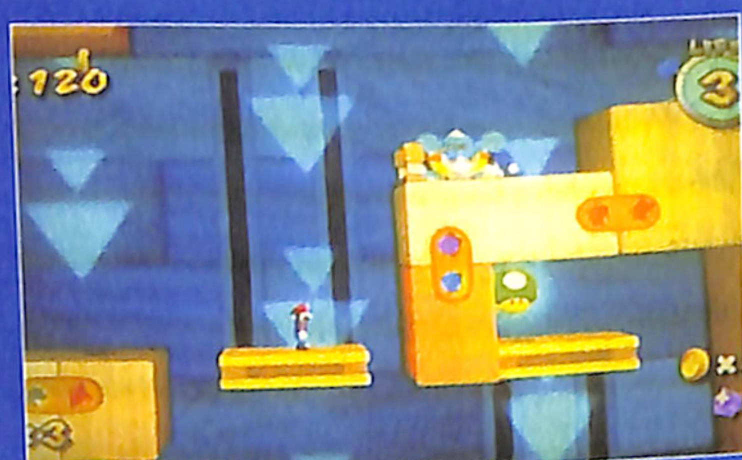




到达下图的位置后，用冲刺跳踩带翅膀的GROOMA（如果没有信心的话，可以在发动冲刺跳后摇晃手柄一下）。

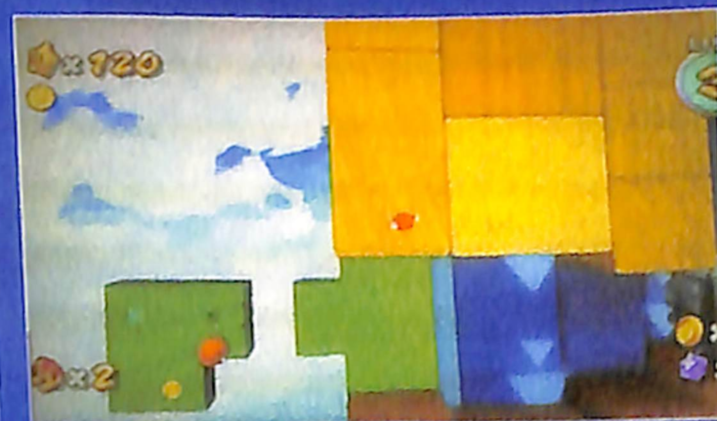


到达平台后，等下面的移动平台下降的时候，贴着右边的墙壁滑下去，为了保险起见还是中途摇晃手柄吧。当平台下降到最低的时候，继续沿着右边的墙壁滑下去，当脱离的墙壁的滑行后迅速摇晃手柄，使得马里奥能安全的降落在最底层的平台。





最后来到马里奥的头面对玩家的区域了。在最后的重力交界处，使用后空翻翻到高处的平台上，一直走到力量之星的位置，跳下去就可以拿到了。



Fluffy Bluff Galaxy

Search for the Toad Brigade Captain

这一关的近路用云朵马里奥能够走出N多组合。这里介绍只最快捷的方法。

获得云朵服装后，用后空翻跳上高处的平台，再在背对平台的边缘使用后空翻后摇晃手柄召唤云朵。



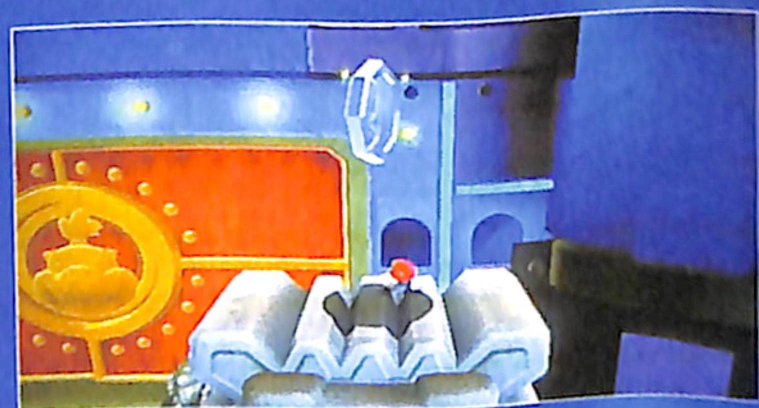
用冲刺跳到达大树顶端，用传送星传送到云端的高层，在云端最前端偏右一点的位置使用冲刺跳，在第一次看见左侧山底边缘的时候召唤云朵，在召唤出的云朵上再次使用冲刺跳，大概空中滞留3-4秒的时候召唤最后一朵云，再使用冲刺跳就可以到达对面平台。



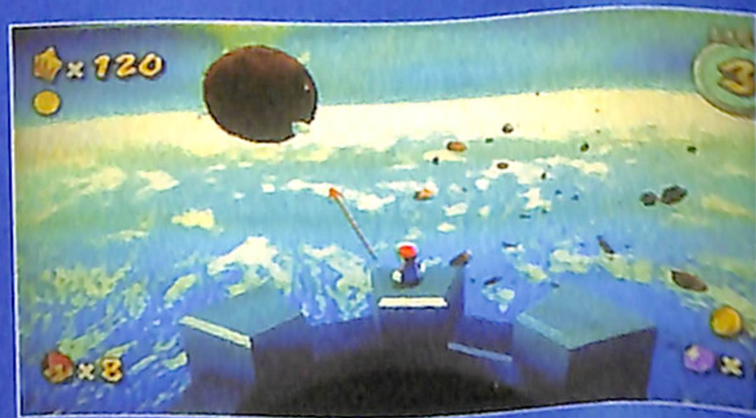
Bowser Jr.'s Fiery Flotilla

Gobblegut's Aching Belly

一路前进来到获取Comet Medal金币的地方，如图背对石头的边缘发动后空翻，接下来弹墙，摇晃手柄，把摇杆往平台一侧拉，就能到达上方平台。



之后一直向右边走，走到城堡城墙的尽头，对准面前的星球发动冲刺跳就能到达BOSS处。

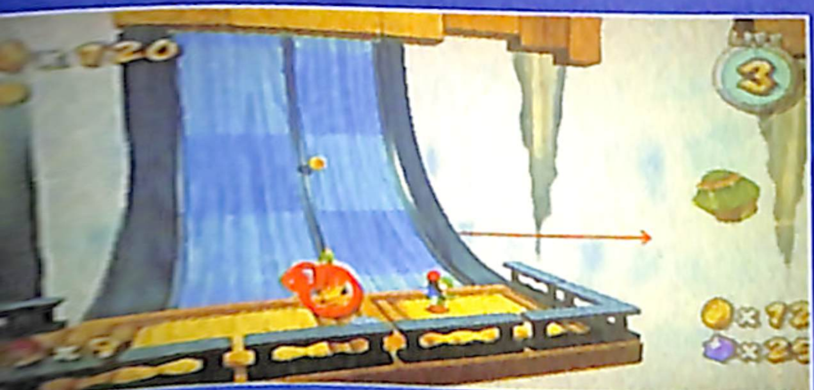


Hightail Falls Galaxy

Hot-stepping dash pepper

路线一：这一关利用好了暴走耀西可以更好更快的走近路。

来到下方平台时，要耀西站在平台缘，用 B 键的吐舌吃下果实，暴走后平台边缘跳出（只按 1 秒左右的跳），快落下去的时候，一直按 A 键再度浮，快到达平台边缘的时候不要舍不得+A 键的组合舍弃耀西，再快落到平台时候摇晃手柄才能安全落地。



路线二：来到下方平台处的时候，上耀西吃下果实变成暴走状态，冲上坡，到达平台的右侧突出的位置时，摇晃手柄，让耀西在第一时间改变力方向，之后再一直按住 A 键让耀西在空中上浮，出现可以用舌头勾住的花的时候，就快速按下 B 键。之后着花一路攀爬，就可以到达看到获得力量之星的平台。



在最后能看见力量之星的平台处，吃下果实刚刚跑上坡的时候往左边侧，让耀西跑出路面，之后一直按住 A 键让耀西在空中上浮，就能获得力量之星。



Bowser's Lava Lair

Bowser's Big Lava Power Party

这一关能走近路的地方都要踩准位置才能很好的上去。

首先来到下图所示的地方，背对高处使用后空翻，弹墙之后再摇晃手柄把摇杆往平台方向拉就能到达上方平台。



来到这个位置后，站在平台的边缘且与圆形机关右侧顶点为一条直线上，使用冲刺跳，等视角切换结束的时候摇晃手柄，就能站到一个问号箱上面。



对于这样的石板完全不用躲避，直接朝它冲过去，快碰到它的时候按一下 Z 键就能从它的胯下滑过去了。

Supermassive Galaxy

Huge trouble with big wigglers

这一关里全是巨大化的敌人和巨大化的场景道具。爬上左边的一颗石头，在最左端的位置发动冲刺跳，目测马里奥与右侧的绿色管道差不多平齐的时候摇晃手柄，就能掉到有 3 个巨型乌龟的星球上。



Flipsville Galaxy

Flip-Flopping in Flipsville

这一关因为地形的原因也能走出很多近路。在刚刚开始的平台就可以从左边的墙跳过去。

（这里极考验距离的测量！一个不小心就会直接坠落不知道到那个星球去了）在空中的时候摇晃手柄，且把摇杆往有平台的一侧拉，一般都会先贴到墙壁，之后再弹墙，摇晃手柄，往平台侧拉就能到达墙的背后，做下去打开开关就能通往最顶层。

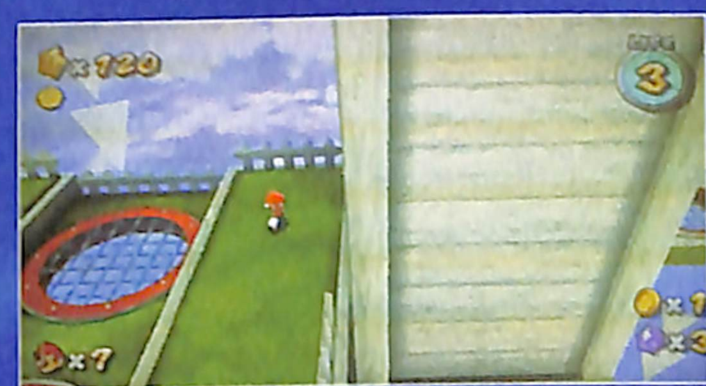




到达最顶层之后，不要使用传送星，跳过 TOAD，来到最边缘的地方，站在白色的突出物上使用冲刺跳，就能到达距离遥远的那个平台。



到达房子的下面后，接下来就要考研操作了！首先要背对墙大概有 2 个马里奥的身形的距离，使用后空翻，在还没接触到墙壁的瞬间摇晃手柄稍微增加一点高度，之后再弹墙，摇晃手柄，往屋顶方向拉摇杆，就能到达屋顶了。



在屋顶和风向标杆齐平的线上，看准下面的移动平台即将最右侧的时候发动冲刺跳，就能不费余力的到达一个上下移动的平台了。

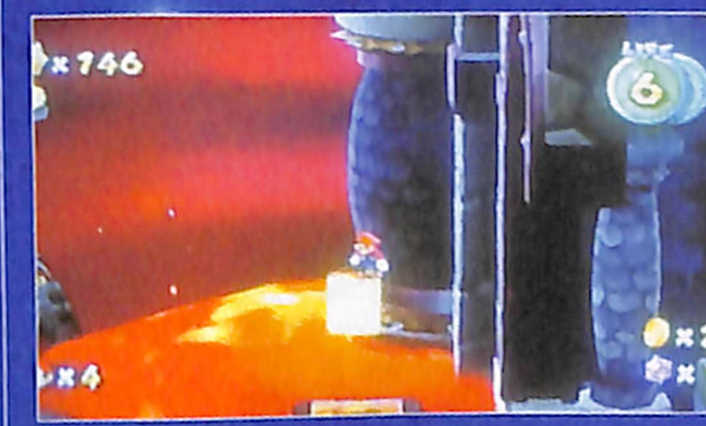


Bowser's Gravity Gauntlet

Breaking into Bowser's Castle

这一关属于一个 3D 平台和 2D 平台交错的关卡，路上有一个增加体力上限的蘑菇，请不要遗忘它，这是我们在过这一关的重要道具。

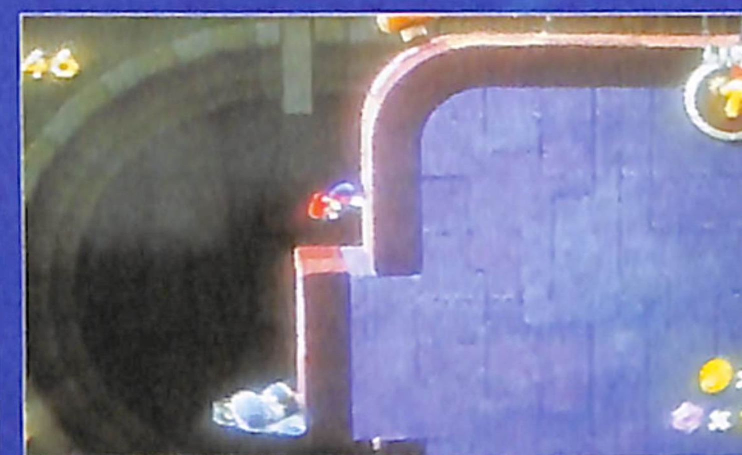
在第一个 3D 转向 2D 化平台的时候，请站在如下图的问号箱处。



此时请用 Z+A 的冲刺跳向问号箱后面的柱子的左侧跳去，再快接近柱子的时候摇晃你的手柄，这一次摇晃是为了取消冲刺跳撞到柱子上的硬直。之后贴到柱子上，再发动弹墙跳，上升到最高处时摇晃手柄并把摇杆向靠



近柱子左边的岩浆地拉动，接触到岩浆后会扣除一点体力值，再掉血的这一瞬间会跳到城堡的后侧，在这一段时间内，你所要做的就是一直把摇杆向城堡侧拉动，烧到第 5 下的时候，就会到达下面这个平台。



Space Storm Galaxy

To the Top of Topman's Tower

这里又是一个比较考验操作的地方。马里奥的跳跃距离，高度都没他弟弟路易基好，所以在这里要掌握好马里奥的操作。首先站在最外层的传送带上，面对传送带蹲下，估计在离墙还有一个马里奥的距离的时候，发动后空翻，在接触墙之前摇晃手柄，再把摇杆往墙的方向拉，触发弹墙，之后再摇晃手柄，就能到达墙的顶端，沿着墙往上走，一路使用后空翻就能到达最高点。

Shiverburn Galaxy

Prince Pikante's Peppery Mood

在一开始的地方用冲刺跳来到一个有云朵道具的会沉下去的平台，获得云朵道具后，迅速按 3 下右手手柄上十字键的左键用来调整视角。





之后跳一下让平台上升一点，之后站在离对面最近的平台的角上发动冲刺跳，觉得马里奥即将被吸入黑洞的时候摇晃手柄召唤云朵，然后再在云朵里对面平台最靠近的地方发动冲刺跳，反复3次之后就能来到对面平台的传送星处。

Upside Dizzy

A Walk on the Weird Side

这一关的邪道是最考验玩家操作的。

看似是很简单，但是不正好站在那个点上是完全做不到的。

首先来到如下图所示的位置。



这里我们要用到另外一个不是很好控制的跳跃——侧身翻（也就是在前进的时候往后拉且按下A，这个跳跃是仅次于3连跳所能达到的高度）。

再跳跃到最高处的时候摇晃手柄且向左上方突出的平台拉动，由于能碰到的平台部分较少，所以在碰到后马上弹墙跳踩到左边第一个飞行的GROOMA，踩到GROOMA后再按一下A键让敌人产生一个弹簧的效果，发动效果的时候往管道处移动，就能快速的进入下一个区域。

Bowser Jr.'s Boom Bunker

Bowser Jr.'s Boomsday Machine

到达第二个发射人体大炮的平台处，将光标瞄到对面区域上方的位置。

在这个时候，我们可以看到云朵道具。

接下来就是要比较细微的调整光标的位置了。

最好的位置是将云朵道具包囊到光标内和屏幕内贴近目标位置A键的右下方大概45度。这样发射出去就正好能撞到最上方的柱子上。



Clockwork Ruins Galaxy

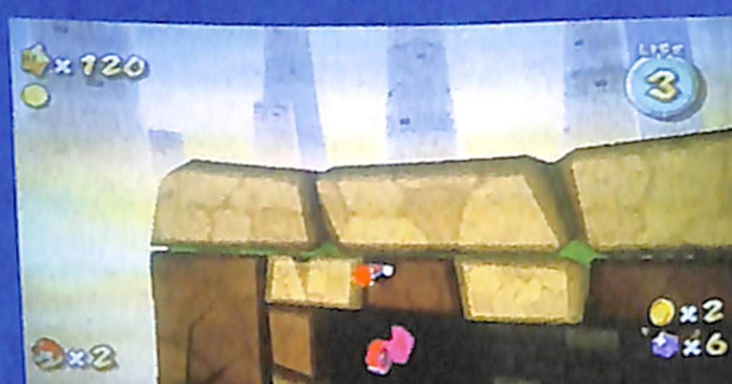
Time for Adventure

这一关的近路和前面介绍过的Breaking the Laws of Gravity差不多，也是靠重力来走捷径。首先在有记录点的地方背对玩家蹲下，之后使用后空翻并把摇杆向前推，触发弹墙跳，然后摇晃手柄并往前推，就能来到下图的位置。



这个时候往前一直推摇杆的话，马里奥就会贴墙，这时候就不能蹲下了，在原地跳一下便可以解决这个问题，重复上面的步骤，到达更高的地方。

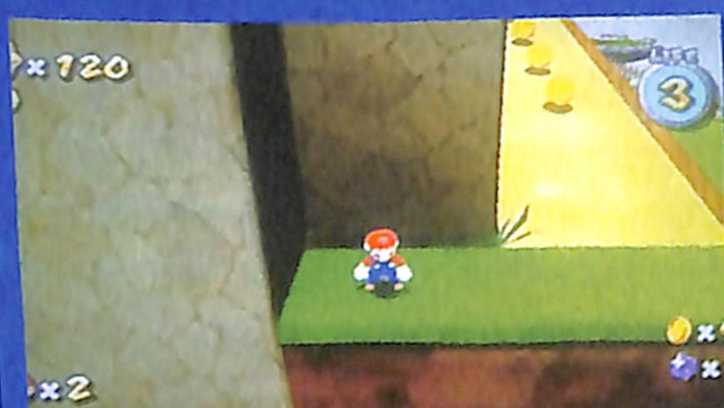
跳到最上层调整重力开关后，依旧原地蹲下按跳使用后空翻触发弹墙效果并摇晃手柄到达最高处。



Throwback Galaxy

Return of the Whomp King

这一关的近路很简单，首先来到下图所示的地方，用一个后空翻＋弹墙上去。



一路冲刺跳，来到下图所示的位置。站在离台阶一个普通跳跃距离的位置，开始我们第一次用的三段跳吧。最后一跳会跳在墙上发动弹墙，摇晃手柄，把摇杆往平台处拉，登上最高的平台！站在线后开始跳哦。



Bowser's Galaxy Generator

Bowser's fortified fortress

这一关主要是举着一个钻头比较烦，所以我们自动扣一滴血来完成这个近路吧。

来到第一个拿钻头的地方钻到对面，被巨型的炮弹打中后扣一点血钻头消失，这样，我们就可以在这个有巨型炮弹的地方发动3连跳了，跳上平台后，用冲刺跳＋摇晃手柄到达有1UP蘑菇的平台，再用冲刺跳就能抵达传送星处。



这条近路完全是用的耀西在空中停留时间的一个“BUG”，这个“BUG”在前面的Hightail Falls Galaxy上的Hot-stepping dash pepper这关中介绍过了，所以在这个地方就不再复述一遍。

打碎蛋骑上耀西后，先站在跷跷板的右侧，让左侧升到大概60度左右的角的时候，马上到达左侧的顶端用耀西的浮空靠近城堡的顶端。



反复数次之后就能够达到城堡的顶端，之后再使用耀西的这个“BUG”跳，一直“飞”到最后一个checkpiont处就行了。



这条近路要注意的就是节奏感和时间把握，要是在贴近城堡顶端处按下太长的时间，那耀西就坠落到一定的程度才能再次浮空，这样第2次的时候就不能到达比第一次更高的高度，不管怎样再用“BUG”跳的话都会到游戏所判定的游戏区域外造成GAME OVER。

Stone Cyclone Galaxy

Silver star on the cyclone

这一关的近路简直省了不少的事，站在如图所示的平台上，按照箭头所示方向发动冲刺跳，就能直接跳到那个子弹时间的按钮平台上，之后一切的循序渐进来都不要消耗什么时间。





后记

邪道挑战完全是玩家对游戏的爱所衍生出来的东西。文章中部分相对较难的操作可能会让一些玩家试验几次不成功后放弃这条路。《超级马里奥 银河2》带给我们的是一个虚拟的美好世界，也是我们所想要去旅行游玩的世界：美丽的雪景，如诗的山水，神秘的古堡等等。由于要写这篇文章的原因，我重新开了一个存档进行游戏。写完后，我发现我的人生和走这个游戏里的不同寻常的路一样，既然目标不变，那我就用一种更独特的方式来完成它，那才会多姿多彩。



不为纪念

编辑的游戏与生活随想

年华似水。人总有那么一刻，对着镜子，看着自己日积月累变化而来的身体，却想不透岁月到底留下了什么，带走了什么。不为纪念似水的年华，却也想理清生活的脉路。

青春的记忆

文：胜负师

不要被如此俗不可耐的标题所迷惑，你们并不会在这里中看到一个典型的70后用他不太典型的生活轨迹矫情说教或是无病呻吟，这些还是留到《游戏·人》二十周年吧。我所说的“记忆”，是游戏在技术层面的“记忆”，可以说记忆方式的变迁是电子游戏发展至今注重个人化、个性化的重要佐证。当然，这并不是一篇科普文，或许只是一幅琐碎记忆的拼图罢了。

记录青春

如果你和我一样，是一个年龄在个位数时就几乎把所有空余时间都献给游戏的人，那么就应该经历过“密码记忆”时代。对着鬼画符般的日文假文艰难输入，却因为无法确认某个字符的个头是大是小、右上角是两点还是圆圈而浪费了大半个钟头是常有的事。一旦成功输入，以强劲实力与最终BOSS展开激战，那种兴奋在金手指普及之后就再难体会到了。



随后的“电池记忆”没有了输入的麻烦，不过资料进度和游戏卡带莲体同心，不能像密码那样全球分享，而且电池和爱情一样，有它的保质期，更别说国产黄卡几百合一的突然花屏、无疾而终了。

SFC磁碟机出现后又有了新的解决之道，一张三寸盘几乎就能搞定一个包机房里所有的客户资料。但磁盘属于脆弱的低值易耗品，哪怕只是轻轻一拍，所有存档都有可能升仙，而且几率还不低，如果你还想和最终BOSS打个照面，那只有“人生豪迈，从头再来”！以阴谋论的眼光来看，这或许是包机房BOSS的生财之道。这种全灭事件也就罢了，最可恨的是，一张磁盘可以存99个档，我明明把档存在了30位开外，偏偏有个没常识的小P孩儿，会和我存同一个位置，将其覆盖，还在我面前一脸无辜地装蒜，让我想抽他也下不去手。

终于，游戏世界最伟大的发明之一——“记忆卡”诞生了！它几乎完美地解决了便利、分享与稳定这三大难题，不过这是它属于你个人时的情况，如果它仍在包机房，那不好意思，PS记忆卡那可怜的15格容量和老板不愿多投入的“人之常情”相结合，足以让你抓狂。拥有主机之前，拥有一张专用记忆卡，曾是很多玩家的梦想。

PS2时代无疑是中国电视游戏玩家的黄金期，容量有所突破的PS2记忆卡人手必备，记忆卡中的内容也成为了玩家个人游戏品位和实力的最佳证明。每每看到朋友记忆卡中的完美记录，二话不说，直接拷贝。不过用最廉价的方式享受“所有游戏在此集结”的超级平台，其结果就是——顶多两年光景，记忆卡的8M容量就捉襟见肘了，删记录成了不少玩家最头疼的事情之一。尽管其中不少游戏已经不太可能再放进PS2的肚子里，但是那几十甚至几百小时的战果，只是轻按一下圈键就随风散去，让人如何心甘？

小小一张记忆卡，满载的哪里只是十六进制的数据，分明是那些与黑眼圈为伴的岁月回想，还有我们即将逝去或已经溜走的青春。

成就青春

用制造电脑的理念去制造游戏机，微软给家用机玩家带来的不仅仅是《光环》和《战争机器》，还有硬盘。Xbox用“内置记忆体”宣告记忆卡时代走向终结的必然趋势。不必再为记忆卡支付额外的费用，几乎没有存档已满、需要删除的顾虑。

几年后，大容量闪存的广泛应用，也让掌上便携游戏机的功能大幅扩展，此时，主机专用记忆卡已基本退出了历史舞台。现如今，尽管X360的存档转移依然要用到记忆卡（正常情况），但基本形同虚设。次世代主机的存档备份变得轻而易举，只不过在记忆方式进化之后，存档交流的限制也越来越多，这一切源于互联网的发展和个人账户在游戏领域受到的重视。存档与账号绑定，在别人的账号上要么无法读取、要么变成只读文



件，要么干脆不能拷贝，存档由此真正成为只属于你一个人的记忆。

“是东西总会坏的……”在这个速度第一、质量第二的商业社会，游戏机的各种故障堪比这个“门”那个“门”，几乎每天都在发生。从三红到黄灯，无论你遇上哪一个，只要你没有备份存档的习惯，那么数据记忆就真的全部变成思想记忆了。正如硬盘崩溃或手机丢失的人常说的那样，“东西没了我倒不心疼，可我想要回里面的资料。”我们享受着数字时代的便利，也要同时承受其不安全感。

我正是早年遇到“小概率”黄灯的一位神机用户，当我得知当时的技术修好了存档也保不住时，干脆不修了，把尸体甩卖，直接换了台新的。我的存档大部分都没有备份，可也没啥感觉，为什么我如此蛋……不好意思，是淡定呢？很简单，奖杯资料我都上传了，除了一台使用率极高的旧版PS3，没有更多损失。

微软的成就，索尼的奖杯，它们的出现时间不算太长，却为次世代玩家提供了一种全新的记录和分享方式，更重要的是玩家个人的展示要比记忆卡时代不知方便了多少倍。尽管用成就点数和白金数量无法准确评判一个玩家的游戏水平，也不提倡以此来炫耀，但在投入度这一点上，虚拟成就却很有说服力。如果你说自己对某款游戏十分有爱，但成就／奖杯完成率还不到50%，那是不是有点叶公好龙呢？

现在的玩家已经不再需要用完美存档去记录自己的游戏生涯，只要翻出长长成就／奖杯列表，查阅一下难点成就和白金的取得时间，一些被淡忘的事情便一下子清晰起来。除非官方服务器被恐怖分子炸了，连同备份也一起摧毁，那么你的游戏成果就会一直存在，如果个人账户能延用至下一世代（这几乎是一定的），那么这些“罪证”也会和你一起慢慢变老。

拯救青春

2002年7月18日，我在候机大厅里安静地坐着，我知道自己的目的地，但并不知道要去创造一本什么样的杂志。为了减轻行礼的重量，什么主机我都没带，只是随身揣着一张PS2记忆卡，想着到了编辑部以后，从堆积如山的游戏机里随便抽上一台，接上电源插上卡就能用了。事实证明这只是小市民一厢情愿的想法，我又不得不让父亲把我的游戏机再寄过来。也许有人会问，如果八年前的那一天，你有机会为你的人生存一次档，现在你还会不会去读取它呢？我的答案是读档以后也只是重复人生，一切选择都不会改变，如同李献计穿过的一扇扇门，用差时症也无法掩盖岁月在身体与思想中的流逝。

我曾经看到过一幅这样的平面广告，很遗憾，因为工作这八年间，硬盘理所当然地坏过几回，这张老广告我只能凭脑中的记忆去描述了：一群信徒正虔诚膜拜，他们信的不是春哥，而是位于画面中间的一张巨大的PS2记忆卡……这个记忆卡广告的广告语很简单，“SAVE US”。SAVE的意思是“保存”，也是“拯救”。

是的，我们的确为游戏挥霍了的光阴，但游戏也将我们生活中的乏味中和，让短暂的青春得以延长。

电影化游戏 道阻且长

文：雷电

作为艺术，游戏要走的路还很长

世界上本有七大艺术：文学、音乐、舞蹈、戏剧、绘画、建筑、雕塑。摄影的发明对艺术、科研和各种商业行为产生了巨大的影响，随之而来的“电影”则成为包容了前七种艺术的全新形式，也就是第八艺术——一种视听艺术。

电影最初的发展是迅速的，电影理论和技术的成熟速度也要比游戏快得多，从默片到有声，从黑白到彩色，这两个最大的跨越之后便是不断的提高分辨率和特技效果这些外在的东西。在电影所包含的艺术性上，在最初的年代就已经成型。

电影拥有上百年的历史，而电视游戏满打满算只有其一半的年龄。对于起初只是为了单纯的娱乐而存在的电视游戏，随着越来越多制作者的加入和越来越庞大的受众，对游戏产生了多方面的需求。借鉴电影从商业形式成功走入艺术行列的经验，电视游戏也已经被广大人民誉为“第九艺术”的美名。

现在的很多游戏类型都和电影有着很多的相似之处，但是对于最初的那些出色的游戏，比如《PONG》，你看不到电影的迹象，它就是一个简单的小游戏，你在现实中也可以用实物玩，《PONG》将游戏搬到屏幕上，你不会设法为它套上一个吸引人的故事，就像你不会去试着了解一支乒乓球拍的感情生活一样。后来，随着越来越接近真实的画面和音乐，有了各种文字冒险和角色扮演游戏，他们将叙事性带入游戏中，还原生活中的故事和幻想中的故事成了游戏制作人尽其



心力而为的目标，为的是让玩家有更强的带入感。电影成了游戏的老师，不要问“为什么游戏要极力电影化”这样的问题，电影化不是要让游戏尽失本身作为“可玩”的游戏这个属性，而是要在可玩性之外增加电影化的叙事、演出效果。

过场电影化

与静止的绘画、雕塑不同，电影除了视觉效果，还需要的是一种节奏，它需要时间的积累；与音乐不同，电影除了声音，还需要的是一种画面感。而游戏，除去画面和声音，与电影的不同在于，它需要的是互动。那么游戏电影化的最直接方法是什么？过场演出。我们习惯叫它过场动画，或者过场电影，英文则是 Cutscene，过场中，玩家不能进行操作（或者只有有限的操作可能），看着剧情发展。这时候，游戏的制作者从成为真正的讲故事的人，也更接近于电影导演这个角色。

《最终幻想》从最初的诞生就是向着电影化而努力的，坂口博信在《巫术》和《勇者斗恶龙》的基础上加入了过场演出。《最终幻想VI》真正将电影化的效果表现出来，而之后的《最终幻想VII》的电影效果让人震惊，不论是画面感、音乐，还是剧情，都会让人在玩 RPG 游戏的同时，以欣赏一部电影的心态去看待整个游戏的流程（故事）。这是叙事性上的胜利，也是演出效果上的突破。不过，作为RPG，超长的流程，需要升级、打怪、探索迷宫这些要素扩充游戏的时间，较为缓慢的节奏也无法达到电影那种浓缩在两三个小时之内情节起伏而对观众造成的震撼效果。可以说，更像是电视剧的类型吧……

相比漫长的RPG，各种游戏时间较短，节奏紧凑的动作冒险游戏和电影更容易擦出火花。从采用真人拍摄的动作“小电影”作为片头的《生化危机》初代的成功看，要表现出游戏的气氛，一段精致的CG动画自然少不了，那些制作精良的CG对玩家充满了吸引力，后来还养成了一个新的流派——开场CG党，PS2时代，游戏太多玩不过来，很多游戏丢进去看个片头就再也没放进过光驱中。这是望梅止渴的电影化，和游戏本身脱节开的CG和游戏本身产生的巨大反差有时候会起到相反的效果，而这方面，使用即时演算游戏过场的小岛秀夫则走在了时代的最前端。

小岛秀夫的电影梦

将过场电影以最极限的电影化形式表现出来的人，自然是小岛秀夫，他在加入游戏产业前，最大的理想是作一名电影导演。他的大部分作品灵感都源自电影，《银翼杀手》、《大逃杀》、《全金属外壳》等，而其代表作《潜龙谍影》更是以“电影化”著称，小岛过足了电影导演的瘾，不遗余力地加入大段的过场演出，电影般的运镜加上本就源于经典电影桥段中的灵感，主角斯内克的形象就来自于《纽约大逃亡》。

2001 年，《MGS2》在 PS2 平台上发售，放下主角变更、晦涩剧本之类的评论分歧，逼真的画面效果，超炫的特技，日本人特有的细腻（矫情）和执着（冗长）在这个美国人主演的故事中最大



限度放大，其表现让业界进入了电影化游戏的全新次元。

2004 年，《MGS3》将系列推上至高的顶点，虽然媒体综合评分不如获得突破性进展的《MGS2》，但是本作在游戏性和电影化的情节上均达到了一个其他游戏不可企及的高度，大气的故事，大首领的传奇经历，令人动动容的引领者，不仅是过场，那些由玩家亲自控制的桥段也充满了电影感，就拿白花中的最后一战斗来说，色彩、布景和推向绝路的两人，伴随着《Snake Eater》的主题歌，让所有玩过的人永远记于心底。

2008 年，《MGS4》作为索利德·斯内克传说的终骗，过场剧情长度甚至超过游玩长度，当很多人大声呵斥“这不是游戏”时，更多人则沉浸在小岛积累了 20 年的故事的大结局中。





不过，大段的对话和拖得长长的装酷武打戏让《MGS》在“电影化”这个进程上显得不那么干脆利落，如果说角色出演的情节都有模有样，那么冗长的 Codec 通话则像是在阅读电影的设定资料，“每玩一小时就要休息 15 分钟”，在数小时的缓慢铺垫中积累情感，最终爆发，这是游戏才有的特例，作为一个游戏应有的长度，彻底达到电影化的节奏只是梦吗？

文艺片、动作片和互动电影

可以说《MGS》是一部有着一些动作戏的文艺片，对战争的思考，对人性的挖掘，让它的深度超过那些商业动作片，人文关怀的文学性质剧情让其成为文艺气质浓厚的作品，它通过漫长的“设计”紧紧拽住你的神经，时时不忘拨动一下。

《莎木》、《生化危机 4》、《战神》这些游戏中“动作片”则通过在过场中加入 QTE 提升玩家的带入感，那些考验玩家反映能力的无规则按键确实增加了游戏的紧张、刺激感，之后很多厂商争相效仿，可惜的是过多的不恰当 QTE 反而让玩家无暇顾及欣赏过场（倒是可以掩盖某些粗制滥造的过场）。不过 QTE 的本意是好的，将玩家带入到电影般的情节中，一举一动都牵扯到“电影”的进展。《暴雨》则真正将QTE 变成了游戏电影化终极形态的催化剂，游戏“玩”的部分比较匮乏，制作人闭口不谈自己的作品是“动作冒险”，而是互动电影，QTE 错误不会是“失败”这个惟一的后果，而是会产生一系列的影响，加上精彩的剧本，别出心裁的讲故事方式，真正将“互动”这个游戏的关键要素在“电影化”中完整地保留下来。

游戏还是要“玩”的，在必要的时候，以第三者的眼光“看”整个故事，能像欣赏电影一样得到更直接的情感触动的话，则是成功的电影化，也是成功的游戏。游戏电影化不是一个彻底迷失自我的过程，而是一个不断进化的过程。希望制作人们从电影中吸取灵感，以游戏为本，制作出越来越多让人爱不释手、观不眨眼的艺术品吧！

无双·伤仲永

文：纱迦

《游戏·人》诞生的八年时间，正好是"《无双》系列"从默默无闻到盛极一时，从如日中天到中道衰落的时间。回顾《无双》这八年，不能不让人想到王安石的名篇《伤仲永》。

"《无双》系列"大红大紫于2001年的《真·三国无双2》，不过该作刚发售之际销量并不惊人，只是随后由于在玩家的口耳相传效应形成长卖之势，最后终于累计销量突破百万。到了2002年之时，该系列已经成为名噪一时的神作。记得当年9月，在我的强烈要求之下，终于抢来3页篇幅，刊登了全武将4级武器拿法，是为国内《无双》攻略之雏形。如今看来该文粗鄙简陋，但在当时已经相当不易，要知道那时PS2在国内并不普及，而且杂志只有80页，能要来3页已是相当困难的事情。此时的《无双》，正是《伤仲永》里那个五岁便可指物作诗的神童。

哪一部《无双》最优秀？这个问题至今没有确切的答案，不过在老玩家眼中，答案不外乎《真·三国无双2》、《真·三国无双2 猛将传》、《真·三国无双3 猛将传》这3作。为何越靠前的作品，评价越高？答案就在于，ω-Force对于《无双》续作的要求，是变化而不是进化。每一作《无双》都会和前作有明显的不同，制作人力图让玩家在玩到新作时有全新的感觉，这个出发点当然是好的，不过并不是所有的变化都是好的。拿《真·三国无双3》来说，武器升级制和势力故事制就明显是历史倒退，以致于以后系列作品都没有采用过。到了《真·三国无双4》，设定又明显往2代靠拢，但核心系统又改得一塌糊涂，在当时还骗到了不少老玩家（包括我）。《伤仲永》一文指出，即使是神童，也要注重后天的教育和学习，否则就会泯然众人矣，很可惜《无双》便是一个反面典型。

为何《无双》不能进化而只能变化？这和财务报表有关。为了保持好看的数字，最畅销的作品自然要多出快出，因此从《真·三国无双3》开始，每一个《无双》正传都充斥着资料篇、加强版、移植版。2002年《真·三国无双2 猛将传》发售，这是"《无双》系列"里除正传外销量最高的一作，原因很简单：这个作品是应玩家要求而制作的，而不是ω-Force事先就策划好的。可惜《真·三国无双2 猛将传》的成功反而使ω-Force认定《猛将传》的形式是很有必要的，于是在正传中"留一手"的情况越来越多，这使得玩家对"《无双》系列"的好感度极剧下降。此外还有大量粗制滥造的劣制作品，本人第一个拒买的《无双》是《雀·三国无双》，第一个感到玩不下去的《无双》是《真·三国无双 Advance》。这两个早期作品的销量都还不错，但对系列品牌的伤害无法估量。光荣的如此考量，和《伤仲永》里拉着仲永四处作诗赚钱而放弃学习的父亲何其相似。

到后来《真·三国无双》和《战国无双》别说进化，就连变化都想不出来了，就只能考虑换作品来《无双》了。于是乎我们看到了《高达无双》、《北斗无双》、《特洛伊无双》，还有一大堆虽无《无双》之名却有《无双》之实的作品，如《红海》、《战斗封神》、《龙士传说 三位一体 零》等等。此时的《无双》作品已经有些类似于毒品，虽然全新的题材能给人带来一时的愉悦，但是深入体会之后若无优秀的系统，还是会让人很快觉得厌倦。所以这些新的《无双》基本上出一两作就销声匿迹。

其实进入次世代后，《无双》还是有机会翻身的，可惜机会被一次又一次地浪费了。《战国无双2》的X360版便支持了联机对战，但制作人没有在这条路上走下去，之后的《无双》还是单机游戏，仅在《高达无双2》的美版又实践了那么一次。《真·三国无双5》发售前被誉为《三国BASARA》，所有人都看得出来制作人想推倒重来的意图，但制作人的胆子委实太大了，除了大幅删减出场角色，连游戏系统也改得面目全非，从而使得该作成为不折不扣的失败之作。而原先计划的画面进步也没有给人惊喜，随后推出的《高达无双》、《北斗无双》在画面上甚至还有退步。



而被众人寄予厚望的《战国无双3》倒是重拾系列传统，可惜平台选错，出在Wii不但没有吸引多少新玩家，而且还丧失了很多已经购入高清主机的老玩家。而ω-Force的技术力再次暴露出问题，出在Wii上的《战国无双3》在帧数方面甚至还不如PS2上的诸作，这是一个令玩家无法释怀的结果。当时为了增加销量，光荣不惜把《战国无双3》和任天堂名作《谜之村雨城》捆在一起，结果销量没能提升多少，反而成了制约移植的最大枷锁，真是适得其反。

《无双》集SLG的策略、RPG的育成、ACT的动作于一身，实乃游戏界的瑰宝。《无双》成功后，出现了无数的模仿者，不过这些模仿者只学到了"一骑当千"，因为它们没有光荣那样雄厚的历史游戏根基，从而催生了"割草游戏"一词。可惜因为开发商过度榨取品牌的剩余价值，《无双》的这三大特色如今也被改得面目全非，从而使得销量和素质双重下降。而这一切的发生，也正好就是最近这8年的工夫。《战国BASARA 3》取得空前成功，很大原因是因为最近几年的《无双》实在太不给力了。过去《无双》和《战国BASARA》不是一个量级的游戏，如今两者已经旗鼓相当，如果再这样下去，《无双》恐怕就会沦落到和众多模仿者一样的地步，和仲永一样"泯然众人矣"。

"伤"《无双》，从过去的百万大作沦落到如今的三十万销量，口碑一落千丈。

"伤"ω-Force，昔日灵气十足的制作组，在一部部新作的逼压之下，才华已是油枯灯尽。

"伤"光荣，从《大航海时代》到《真·三国无双》，有多少神作从此成为绝响。



■8年前庆祝《真·三国无双2》被百万销量的官方壁纸。





从无人问津到一枝独秀

文：脆薯条

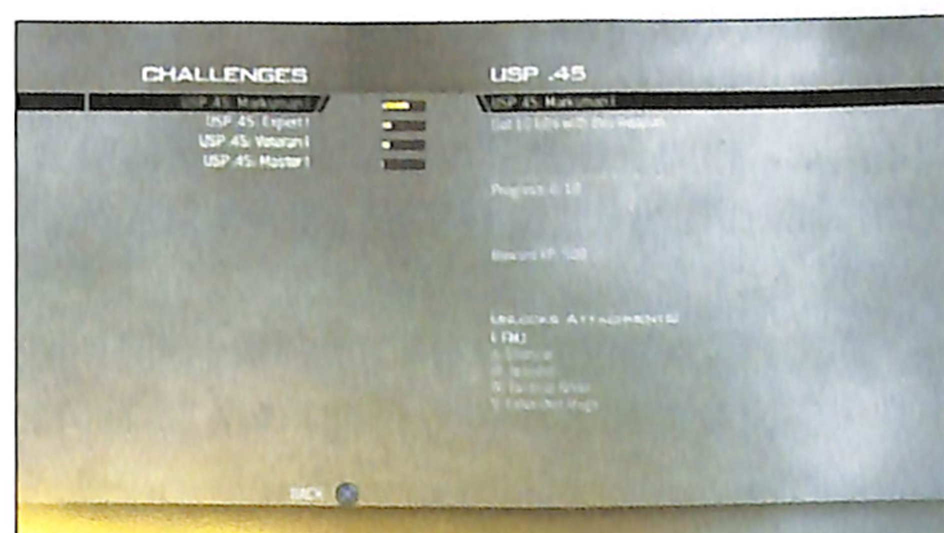
论次世代"打枪游戏"的崛起

特别企划 SPECIAL FEATURE

如果问你时下最流行的电视游戏是什么？相信很多人都会回答同一个名字——《使命召唤现代战争2》。那么理由是什么呢？这还需要理由吗？题材吸引人、又能双人合作、更能上线对战，这么令人"燃"的游戏你怎能错过？相比其他类型的游戏，它有着更长的生命力。虽然短短10小时不到的单机模式转瞬即过，但这只是游戏的50%而已，想要体验游戏的全部，你必须插上网线以世界为舞台。在"大联机时代"的前提下，打枪游戏"以人为本"的理念是其他游戏所无法达到的。"独乐乐不如众乐乐"，难免你会对一个人畅游在游戏的世界中而感到厌倦，此时的你需要一个能够并肩作战的朋友，或者一个让你念念不忘的敌人。无论是敌是友，他们都能让你沉浸在游戏之中，找到一个人无法体验到的乐趣，这也就是"打枪游戏"异军突起中的一个重要因素——"人和"。

回想八年前的PS2时代，那时似乎还没有"打枪游戏"这个统称，一些零星的佳作也埋没在了角色扮演游戏的海洋中。可以说那个时代是属于PS2的，是属于RPG的！虽然那时候已经有了《使命召唤》这个品牌，但在RPG游戏一手遮天的大环境下，一些"打枪游戏"很难有大的作为。加上联机环境的不成熟，使得重要的"人和"因素没有体现出来。《使命召唤2 红一纵队》、《战火兄弟连》、《黑煞》等等作品都是玩家印象中比较早的打枪游戏了，当然如果你是一个忠实的打枪游戏爱好者，那么还能说出一些更古老的名字。随着家用机的不断进步，游戏的画面更为逼真，最直观的感受就是给人以震撼。欧美厂商的技术水平在进入次世代后更是一发不可收拾，伴随着次世代主机X360的发售，这股强势热潮体现在了打枪游戏上。令人称赞的画面、联机模式的越发成熟以及人们越来越追求"多人化"。X360的《光环》只是一个预告，但它标志着日后打枪游戏会慢慢崛起，它注定会代替RPG成为王者，因为"天时"这个重要的因素已经慢慢逼近。回看如今的趋势，家用机网络服务的普及、至高的画面享受，这些都是传统RPG游戏所无法具备的条件。而"打枪游戏"并没有就此停住脚步，它朝着一个全新的领域继续前进，支持3D，支持体感。或许在不久的将来，有一些"打枪游戏"还能学习RPG游戏中的世界设定，让你的一举一动都影响到虚拟世界，真正做到"面向世界的舞台"。与时俱进者才能得天下，"天时"与"人和"都在次世代中率先青睐了"打枪游戏"，而剩下的"地利"只看事在人为了。

从古至今的用兵神将们都知道"地利"的重要性，就算有"天时"与"人和"相助，如果选择了错误的地点，相信"打枪游戏"也只能与"王者"二字擦肩而过。家用机真正意义上的"大联机时代"即是《使命召唤4 现代战争》发售后，



三大次世代主机均已发售并且火拼了1年多。平台上的优劣是显而易见的，两大高清主机占了绝对优势，而X360由于比PS3早发售1年，所以在软件销量上更是拔得头筹，而PS3的对战免费基础服务更是获得了国内大多数玩家的首选。无论收费也好、免费也好，"打枪游戏"在日后的战场已经非常明确了。Wii终究不会是"打枪游戏"的主战场，现在是、将来也是，没有高清的支持一切都是空谈，画面已经是这类游戏一个重要的衡量标准。《杀戮地带2》、《未知海域2 纵横贼道》给我们留下的印象太深，两大高清平台上的"打枪游戏"目前已经成为了主流，经过E3 2010、德国科隆游戏展后，一些新作纷纷登场，就连一些根深蒂固的日本厂商也相继加入到"打枪游戏"的制作团队中来，《征服》、《恶魔三连星》。占尽"天时"、"地利"与"人和"的打枪游戏在次世代中的崛起是有目共睹的，无论是销量还是数量都有足够的保证。但次世代的道路还有很长，"王者"究竟还能走多远？它能取得的成绩还能有多高？"天时"、"地利"与"人和"究竟还能陪伴它到多远，就让我们一起拭目以待吧。

网战时的小贴士

打枪游戏过度刺激，玩家在长时间投入到游戏中后会产生不良反应，首要症状即为头痛，严重者会出现呕吐眩晕。在游戏时也要多多注意身体，营造一个健康的打机环境才是最重要的。

●注意控制时间

这点就不用多说了，经常熬夜通宵网战的玩家可得好好注意一下，一晚上对着24寸的显示器看视力下降地很快，要是谁敢对着编辑部那52寸的大电视通宵看上一晚，保准第二天让你头晕目眩。

●饮料的选择

边打机边喝饮料的确是非常惬意的事，我也经常干这事。不过多喝碳酸饮料对身体不太好，这里还是建议各位多喝果汁或绿茶、红茶之类的非碳酸饮料。

●注意及时上厕所

网战时常有战况激烈、难分高下的局面，此时肾上腺素激增，加上饮料的刺激使得玩家很想上厕所。再者很多玩家都会有这么个通病，战斗一激烈、BOSS一强就硬要死磕。在这里友情提示玩家切勿憋尿，找个地方趴下先把正事干完……

●注意嗓门音量

这点倒只限于那些喜欢用MIC的玩家，不过就算不用MIC，有时候还是会不自觉地吐出类似"啧啧"这样表示不屑的词。经常网战的玩家可得注意哦，MIC是用来交流的，不是用来吵架的。

洛克的猫车运营株式会社特别篇

文：洛克

浅谈ACT游戏中的合作模式

“多人游戏”这个概念似乎是伴随着“游戏”这个概念一同诞生的。以早期的FC为例，两个手柄的设计就注定了“游戏机”并不是只让一个人玩的东西。多人游戏无非是为了“众乐乐”，射击赛车体育格斗的多人模式强调的大多都是“人与人斗其乐无穷”，而合作型ACT虽然也有跟朋友比一比谁打的分数高，谁击败的敌人多，甚至引入互相陷害的设定，但更多的意义在于“跟朋友一起克服困难闯过难关”。若是对战，必然有胜有负，有喜有悲。而联手闯过难关、击败了强大的BOSS之后的成果，以及胜利的喜悦，都是与朋友一起分享的，这在单人游戏或者单纯对战中都无法体会到的。ACT作为最传统的游戏类型，早在FC时代就出现过大量的合作类ACT，比如《魂斗罗》、《绿色兵团》、《忍者神龟》等。而时至今日，我们也能说出《怪物猎人》、《生化危机5》等为数不多的作品。

如果8年前有人问到“PS2上有什么能够双人合作闯关的游戏玩？”相信大多数人都能第一时间说出“《三国无双》系列”，但除此之外呢？估计很多人一时间想不出别的。不可否认，PS2时代对合作型ACT来说是经历了一个衰落时期，“《无双》系列”在家用机上几乎是一家独大，跟FC时代的百花盛产生鲜明的对比。“《无双》”系列其凭借简单的操作，爽快的手感，加上良好的画面而广受玩家的青睐。除此之外我们能找到的双人游戏几乎都是格斗、赛车、体育、射击类型，这些类型的游戏的多人模式几乎都是以对战为卖点。主流的ACT游戏系列如《鬼泣》、《战神》、《忍》都是以单人游戏为主，于是无双几乎成了合作型ACT的代名词。当然这并不意味着完全没有其他优秀的合作型ACT，比如《新魂斗罗》，以及后来PSP时代大放异彩的《怪物猎人》（后面简称“《MH》”）等作品都是非常出色的合作型ACT，只是由于这样那样的原因埋没在无双的光环之下。就以《MH》为例，它是ACT游戏大厂Capcom在PS2平台上开发的ACT游戏，除了丰富的单人模式外，还有连接到互联网上跟世界各地的玩家联机实现多人合作的MULTI模式。但偏偏就是无法用两个手柄实现单机双人游戏，而当时家用机网络并不成熟，联机条件繁琐而苛刻。于是，作为合作类游戏却很多人无法体验合作的乐趣，而作为单机游戏又被《鬼泣》、《战神》、《忍》等ACT所盖过。



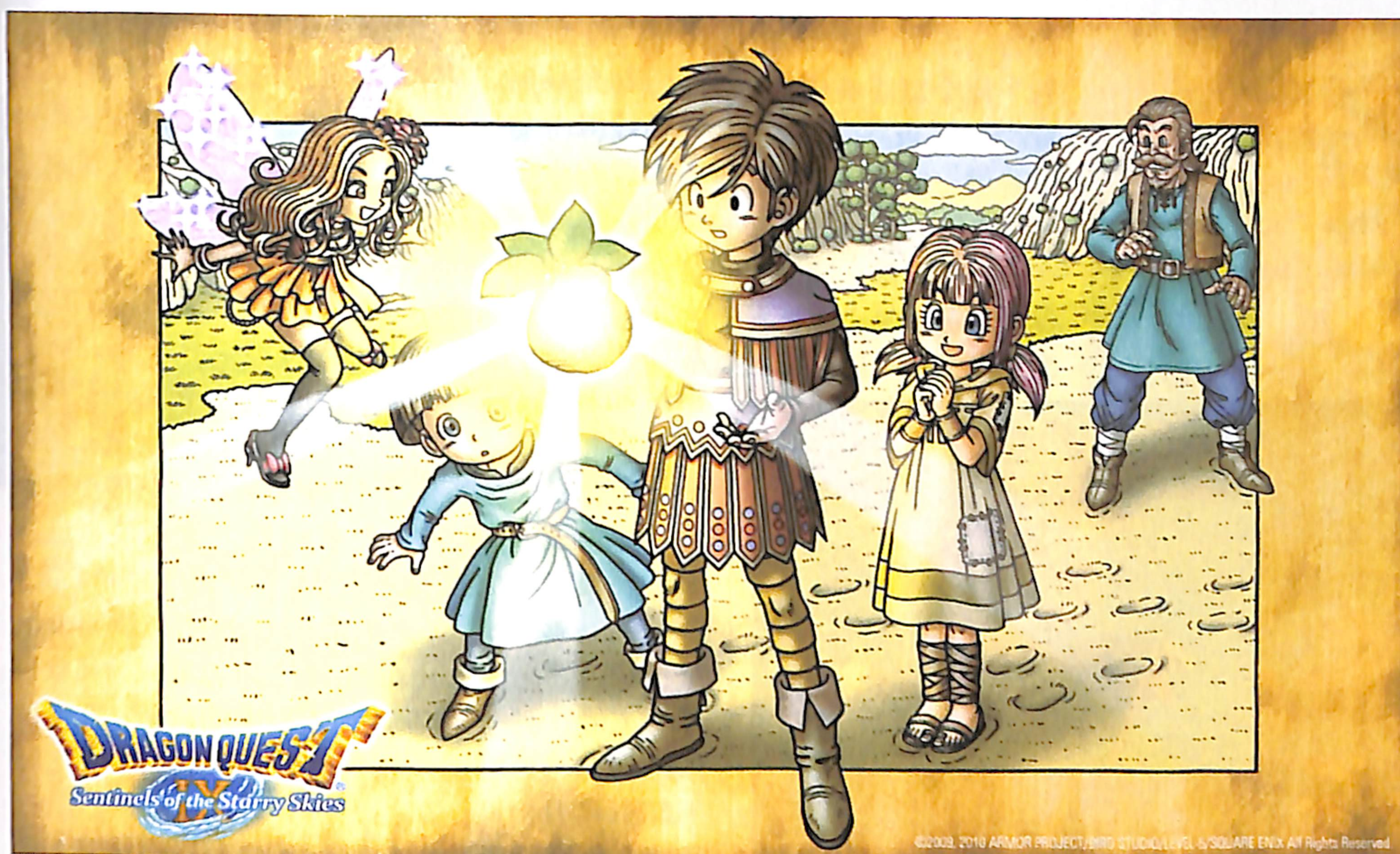
直到PSP时代，“《MH》”系列借助PSP便携性才能充分发挥其作为合作型ACT的魅力。《MHP》的成功，一方面其本身的素质密不可分，经历了PS2上的两作，系统基本已经成熟。而另一方面也很大程度上得益于PSP初期大作贫乏，移植作品严重泛滥，就连同样是首发游戏之一的《真·三国无双》也因为技术问题无法原汁原味地移植。玩家急需一款能够体现PSP便携特点的游戏——于是目光都聚集到《MHP》身上了。完成度高的系统、逼真细腻的画面、严密的设定、丰富的收集要素、难度适中的战斗，最重要的是，它支持最大4人联机，既能随时随地与身边有PSP的朋友联机，还能利用kai等对战平台跟世界各地的玩家一起游戏。于是《MHP》一下子就获得了大量核心玩家支持。而且，玩家无法满足于无双的割草式快感，即使是后来《无双大蛇》高还原度移植到PSP上，依然无法撼动《MHP》的地位。这标志着合作型ACT从“抵御千军万马、一骑当千”，向“共同讨伐强敌、分享成果”的模式转型。

优秀的合作型ACT撇开合作模式也应该是很优秀的单人ACT，“多人游戏”虽然跟“游戏”这概念同时诞生，但一直以来都只是“游戏”的附属。于是，像《鬼泣3》那样虽然能够双人合作但完全是个鸡肋的ACT比比皆是，反而不合作就过不去的游戏之前都没出现过。而随着家用机互联网服务的成熟与普及，越来越多鼓励多人合作的游戏出现，这个规则也渐渐被打破。《生化危机5》就是这种趋势下突起的异军。本作为了体现双人合作的重要性，除了新增的连携攻击和同伴救援动作外，甚至还加入了大量需要双人合作才能解开的机关谜题，这些设定对于合作型ACT来说都具有划时代的意义。除了佣兵模式，流程任何时候都要两个人一起闯关。虽然也有单人模式，但是这时候同伴会由AI控制，也就是说要跟一个NPC合作才能完成游戏。而且，越是高难度，NPC同伴就越是容易死，通关的难度就进一步提高。从而更加体现出双人合作的重要性。

从目前趋势来看，合作型ACT虽然曾一度走向过衰落，但渐渐从单一再度走向多元化。它的模式将会慢慢不再局限于古老的横版或者《无双》、《MH》等类型。ACT作为最早出现也是最庞大的游戏类型之一，ACT玩家可以说是家用机玩家里最庞大的群体，因此ACT其本身的生命力是其他类型的游戏所不能比拟的。随着家用机网络的普及，以及掌上设备的性能提升，相信将来必定还会有更多优秀，更多令人耳目一新的合作型ACT出现到我们的面前。



◀在《MH》、《噬神者》等游戏中，与同伴并肩作战讨伐强敌是游戏最大的乐趣。



©2009, 2010 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/LEVEL-5/SQUARE ENIX All Rights Reserved

勇者的脚步

文：九兵卫



黑白冒险

2001 年的夏天初中刚毕业，那是人生中最愉快的暑假。顺利考上重点高中的我，就像是被放生的野鸟，不知天高地厚。除了吃饭睡觉，一天中剩下的时间几乎都是和死党泡在一起。每天下午必到家门口的 PS 机房报道，一坐便是太阳落山。时间过得飞快，迈入高中大门的那一天才意识到，一切都变了 陌生的校园、陌生的面孔，学习压力陡然变大，再也不能像以前那样自由出入包机房了。生活方式的巨大差异令带来的是沮丧与失落，直到某天，同桌拿着一台从未见过的掌机出现在我的面前。

正正方方的屏幕上，一个长着婴儿脸的小人儿拖着三只怪物在迷宫中走来走去，清脆的八位扬声器发出的音乐时而舒缓时而激烈。见我看得入神，同桌慷慨地告诉我游戏名叫《勇者斗恶龙怪兽仙境》（以下简称《DQM》），同时蹦出了另一个我从未听过的单词 RPG。以当时的眼光，这样一款充满无限可能、挖掘空间无穷大的游戏，几乎找不到不让自己沉迷的理由。如果说“勇者拯救世界”这样的主题没什么实感，那么《DQM》的最大动力就是不断积蓄更强的实力，时刻保持凌驾于对手的压倒性力量。听上去很单纯的游戏目的，由于可以通过千变万化的怪物配种加以实现，因此一旦陷入其中便无法自拔。

半年过后，仍然沉迷《DQM》中毒不轻的我怂恿另一个死党用为数不多的零花钱从 JS 处合买了一台 GBC，当时购入的第一张卡带并非可以蹭着玩的《DQM》，而是系列的正统作品《勇者斗恶龙 3》。至此，黑白冒险终于翻开了新的篇章。

梦的启程

游戏的开始，玩家需要回答神灵的提问，以测试勇者是否拥有一颗善良且正直的心。神灵甚至会将玩家变成一头怪物，面对手无寸铁的村民，你可以选择尽情杀戮，也可以选择什么有不做默默地离开村子……

不过，以上的一切皆为梦境。也许只有在启程之前，勇者才有片刻清闲能像这样去审视自我、去思考冒险的真正意义。作为“勇者罗特三部曲”的完结篇，《DQ3》将玩家从童话般的幻想故事中拉回到实现世界：想要打倒魔王，离不开强力的职业，更离不开与自己出生入死的同伴。勇者不等于英雄，没有磨练与挫折就永远不会获得成长，这也正是游戏贯穿始终想要传达给玩家的主题。走下神坛、回归平凡，最终让《勇者斗恶龙》这个名字从本作开始被扣上“国民 RPG”的称号，而游戏所奠定的高度，多年后都不曾被超越。

黄金时代

高中结束后，《DQ》的前四部作品已经玩得滚瓜烂熟。上了大学入了 PSP，习惯性地第一时间将破解的 SFC 模拟器装入记忆卡，开始《DQ6》的旅程。令我意外的并非大幅提升的游戏画面以及音效，而是游戏首次将勇者放在一个阴暗且沉闷的环境中，玩家最大的好奇心不是来自魔王，而是来自对自身的疑问——我到底是谁？我到底在哪儿？平行空间里的两个不同世界就像一面镜子，何为现实何为虚幻其实并不重要，重要的是勇者此时此刻脚下所走的路。现实生活中又何尝不是如此？

如果将《DQ6》比作镜子，那么《DQ5》则是一本厚重的家书。直到 PS2 复刻版发售，我才开始接触本作。以正处于黄金时代的 PS2 重现整个系列中的黄金之作《DQ5》，再也没有比这个更贴切更令人兴奋的事儿了。浑厚的交响乐之下，我带着眼泪为这部跨越子孙三代的冒险划上句号。人生如戏，一切的相遇、快乐或是不幸，在岁月长流中也抵不过一丝涟漪。听上去有些淡淡的哀伤，但很多年之后看到当年自己留下的痕迹，我们便会记起自己也曾在这个世界开心地生活过，这样便足矣。

急转直下

某种意义上来说，2004 年发售的《勇者斗恶龙 8》到目前为止仍然是系列的最高峰。然后在此之后，所有的“《DQ》系列”FANS 却迎来了史上最长的一段低谷期。在系列初期，《DQ》的推出速度为每年一作，三代开始为两年一作，五代到六代相隔三年，七代花了五年才发售，八代也经历了四年多才与玩家见面。我们的年岁在不断增长，《DQ》却像是一架生了锈的马车，越跑越慢。《勇者斗恶龙 8》的进化之处让所有玩家看到了系列的新方向，对于新作的迫切期待程度史无前例。在这样的状态下，SE 突然宣布《DQ9》将在 NDS 这台掌机上进行开发，就像将正在怀着舒畅的心情登高望远的人，冷不丁地从背后推下，一切的美好幻想——瞬间成了泡沫。以四年一作的速度，那就意味玩到家用机版的《DQ》新作，怎么也得八年之后了……

勇者的脚步

怎么也不会想到，六年后的我会坐在编辑部敲下这段文字，《DQ》的轨迹印刻着自己的年少时光，游戏未曾改变，而自己却早已找不到过去的影子。即便《DQ9》、《DQMJ2》玩了很久很久，还是很难想象八年前的自己到底是因为什么而被这样一款不可思议的游戏像磁石般牢牢地吸引。或许有一天，我会踏上旅程去寻找这个答案，沿着勇者的脚步……



收获成长

文：八重樱

来到UCG这个家庭才刚两个月就迎来了《游戏人》的八周年纪念号。胜哥召开工作动员大会时委派下任务，每位编辑都要以"八年"为命题来写一篇小特企，老实说，这个命题可一下子就把我难住了。原因有二，一是因为自己此前从未参与过《游戏人》的制作，一上来接手的就是一篇有着回顾总结性质的稿子，的确不知该从何下手；另一个原因则是过去八年无论是学业还是事业都走得磕磕碰碰，也做过不少已被尘封在记忆深处的荒谬之事，此命题似乎颇有自揭伤疤之嫌……

八年是个虽不算长但也绝对不短的时间，它足以占拒全部人生时光的10%甚至更多，用时下流行的说法就是八年前出生的小婴儿现在都会打酱油了（汗）。而对于一个出生在80年代、在改革开放恩泽普照下以动漫游戏为精神食粮成长起来的御宅族而言，过去的八年记录了我们由饭来张口衣来伸手万事靠父母的不懂事少年蜕变成独当一面的社会人的全过程。同样，体现在电玩游戏领域内，八年间主机已更新换代了2次，也足以令一款新生游戏成长为系列化的扛鼎之作，例如《王国之心》。思前想后，我最终决定从"《KH》系列"的视角来与大家分享一下我对成长的理解体会，这篇短文并不是要堆砌摆放一些空洞的大道理，也不奢望每位读者都能与之产生共鸣，它只是一个玩家从游戏中得出的一点感悟，也是一个游戏人对过去八年生活的总结，仅此而已。

时至今日，我始终认为，"《王国之心》系列"最出色的地方并不在于它大胆地在日式剧情中



加入了迪士尼这一美式动画元素，也不在于其特立独行的游戏系统，而是它成功塑造了两个少年形象——索拉和利库，这两名角色恰恰反映出了处在由少年向青年过渡阶段的一群人的心理状态。八年间跟随着"《KH》系列"一路走来，玩家们可以在这两位主角的身上看到自己不断成长的影子，于是在不知不觉中，《王国之心》便成为了玩家自己的物语。

初登场时，索拉只有14岁，是个终日只知道在沙滩上与朋友追逐嬉戏、心灵如同白纸般纯粹无暇的少年，他谈不上有什么宏图大志的理想抱负，世间没有任何事会比他与凯莉和利库之间的友谊更重要。而年长索拉两岁的利库却已萌生了对外面世界的渴望，他渴望着去改变自己，想要用实际行动证明自己的不平凡。将此时的索拉和利库合二为一便构成了一个十几岁少年的真实写照——一方面是没有经过风雨洗礼所以心无杂念，另一方面又自以为是地在脑海中勾画着一幅幅光明璀璨的未来画卷，谁敢说自己从来没经历过这一阶段呢？接下来由于剧情需要，键刃的选择将两位少年推向了光明与黑暗的两个极端，一个将心中的纯粹化为力量成为拯救世界的英雄，另一个则输给了心中的欲望，在错误的道路上越走越远，直到两位好友再度相见之时不得不兵刃相见。在绝大部分游戏中，邪不压正、光明必将战胜黑暗已是默认的定律，至少在1代《王国之心》中，我们并没有看出有脱离这一框架的迹象。数次交手之后，利库终于找回了迷失在黑暗之中的自己，并与索拉一起合力将黑暗之门紧紧关闭。但故事并没有就此终结，两位少年真正的成长此刻才刚刚拉开序幕。

象征光明的索拉如同一柄标竿，时刻展现出的永远都是积极向上的一面。每当遇到困难险阻之时，他的身边总是不乏朋友伸出援助之手，因此纵使有失败、即便是遇到挫折，他也从未迷失过自己的方向。或许正是这种如同走在前人铺平的道路上一帆风顺的感觉让人淡忘掉了索拉的成长，因为一切都太顺理成章了。相比之下，利库的蜕变反倒是更能让少年乃至青年玩家产生共鸣。在黑暗大门的内侧，利库每一日（这么说或许不太正确，因为黑暗世界是没有时间概念的）都在与心中残留的恶抗争着，只言片语的鼓励只来自米奇国王一人，绝大多数时候他只能独自一人去面对强大的敌人。利库曾经想要向索拉那样靠着光明来战胜黑暗，然而安塞姆的意识却时刻如影随形。就在这胶着的过程中，利库渐渐察觉到，黑暗与光明是相互依存的，黑暗并不一定意味着"恶"，运用得当的话也能成为专属于自己的力量。于是，最终利库选择接受了安塞姆的暗之力，他虽然失去了自己原本的模样，却找寻到了属于自己的那条通往希望与未来的道路，不需要再去跟随索拉的脚步，从今以后，利库将秉持着自己的信念一往无前。于是在《王国之心II》的最后，我们见到了一个成熟稳重的翩翩青年，从他如炬的目光中我们收获了成长的喜悦。

少年时，我们都曾经有过一个崇敬的对象，也都为自己定下过宏图大志的目标。随着年纪的一点点增长，年少的那份轻狂终将在现实的磨练下化为对生活的妥协。别人走成功的路不一定就适合自己，适合自己的路往往又布满荆棘，这恐怕是大多数人都不得不去面对的尴尬窘境。我并不认同一分耕耘一分收获这种理想主义说法，因为我们毕竟生活在一个并不理想的社会环境之中。但我知道，即便现在所走的这条路已经远远偏离了年少时的梦想，即便我需要付出十倍的努力才能取得一份成功，但我收获的这份苦中带甜的成长却值得我珍藏一生。



特别企划 SPECIAL FEATURE

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW



《黄金眼》栏目每次都在评游戏，这次，在以人为本的《游戏·人》上，专门开办这个对"游人生活中必不可少事物"交叉评论的栏目，按照"黄金眼"的规则进行评分和撰写评语。这里，更多地是以风趣幽默的语言和"严肃"的游戏人眼光对生活的调侃，而且因为有着地域限制，所以也许会有一些偏激的言论出现，各位读者大人如果有不同看法，也请手下留情，捡小块的转头拍……生活的压力啊，你懂得。

黄金珍藏×2　热血推荐×7

东门



推荐玩家人群

●年轻的男男女女。●食客。●淘客。●ACG爱好者。●喜欢逛街的人。●喜欢宅物的人。

黄金珍藏　总分 27

■逛街者的天堂，钱包的地狱



雷电

东门的"老街"深圳最古老的商业街之一，随着时代发展，在保持老街旧貌的基础上，各种高新大厦林立，商业区面积远远超过华强北，涵盖领域更广，综合了购物、娱乐、休闲等多方面需求。东门的游戏店多且规模大，编辑部最常光顾的几家店铺都在东门的一栋大楼中，也是小编们最常去的购物场所。



九兵卫

东门是深圳人流量最高的商业街，主要面向中低消费群体，适合大众休闲。在这里可以淘到全深圳最划算的衣服、品尝到最具南方特色的小吃，也能找到全市规模最大的街机厅，就连中国国内第一家麦当劳也是坐落在东门。不过与此同时，由于逛街的人群鱼龙混杂，初次前来者也需要具有安全意识。



洛克

集结了众多动漫相关的商品、游戏店、书店和服装店的东门一直是众小编的精神食粮的主要来源地。珍贵的限定版主机和游戏、日本进口的同人本、杂志，在东门你几乎可以找到一切你想要的ACG类商品，是休闲娱乐的绝佳去处。美中不足的是位置离编辑部较远，而且前往一次会消耗大量金钱。

■商业街■各色店铺■深圳市■Eastern Gate■19XX年■1～∞人■无对应周边

麦当劳



推荐玩家人群

●不反感洋快餐的人。●需要快速填饱肚子的人。●喜欢"麦XX"这样排比句式的名字的人。

黄金珍藏　总分 27

■蓝蓝路、蓝蓝路！



纱迦

自从麦当劳改为24小时全天营业后，它在国内的诸多洋快餐中便脱颖而出。近两年物价飞涨，其他快餐纷纷涨价，惟有麦当劳逆市而行，推出15元中午优惠套餐，一涨一降，麦当劳的优势就很明显了。今年重新回归的麦旋风也很给力。免费提供的Wi-Fi上网服务也不错。



雷电

价格远远低于KFC，5元一张的半年期打折卡更是非常实惠。汉堡个头适中，各种小吃味道不一，时常推出应景的新品，各种小赠品和也用尽心思。甜品站让你更便捷地购买饮料或冰激凌，麦旋风更是纱迦的最爱。每周至少光顾两次以上，虽然路程相比KFC稍远，但是每次都有足够的理由冲过去。



脆薯条

麦当劳一般是众编在截稿日当天的首选，不仅比较便宜，其新推出的汉堡也很好吃，人均消费为25左右。比起在编辑部楼下花15块钱吃碗面条，麦当劳真的是要划算很多啊。惟一的缺点自然是比较远，不过众编通常是组队前往，在路上有说有笑也算是一道亮丽的风景线……另外雷电吃麦当劳每次都要拿个杯子。

■餐饮■快餐■麦当劳集团■McDonald's■1940年■1～8人■麦乐卡

便利店



推荐玩家人群

●懒得去超市的年轻人。●为图方便不惜多花钱的人。●经常熬夜加班者。

热血推荐　总分 26

■凌晨3点半的好朋友



九兵卫

24小时营业、沿用日本经营管理模式的7-11是广东当地的一大特色。从饮料零食到基本生活用品等等都能在这里买到，只是价格比普通超市更高。比较令人在意的是几乎每家7-11都会摆放着各种香港娱乐杂志与周刊，这会提醒你——便利店不仅仅销售物质商品的场所，也是经营娱乐产物的前沿。



八重樱

在写字楼旁开便利店绝对是个一本万利的买卖，大伙吃完饭都习惯到便利店去买点饮料或是零食，有些懒惰的家伙干脆就在便利店内解决午饭问题。虽然大家都知道这里的商品普遍会比超市贵出30%，但这丝毫不妨碍人家生意兴隆。当然，实话实说，深圳711便利店的关东煮是非常美味的，只是偏贵。



星夜

内容充实，麻雀虽小五脏俱全，衣（有内裤可售）、食（零食干粮乃至现煮食物皆有）、住（生活用品）、行（可刷深圳通）无所不包，24小时开店，加班到深更半夜也可以吃到热呼呼的鱼丸，再随手翻看里面提供的八卦杂志，顿时消除了些许疲劳。缺点是东西普遍偏贵，在老家够吃饱一顿的钱只能买盒鱼丸。

■经营场所■24小时便利店■伊藤洋华堂■7-ELEVEn■1999年■人数未定■深圳通（卡）

莲花山公园



推荐玩家人群

●想在闹市里寻找自然感觉的人。●放风筝的人。●想找个空气清新的地方跑步的人。

热血推荐　总分 26

■单身汉健身圣地



纱迦

被称为"深圳之肺"的莲花山公园果然名不虚传，面积大、风景好，每天来此走一下必定对健康大有好处。不算崎岖的山道用来慢跑健身再合适不过了，两边的景色也能令心情放松。公园周边还有风筝广场、关山月美术馆等景点，适合约妹子出来玩。如果能给各种植物给一个说明牌就更好了。



胜负师

在寸土寸金的市中心有如此大的一片绿地，而且对市民免费开放，光凭这一点，就拥有"神作"的潜质！对于普遍缺乏运动的游戏玩家来说，莲花山公园的确是一个调节身心的好去处，更不用说甜蜜的小情侣了。之所以没有评高分，是因为前往过程中沿途要吃不少汽车尾气，同时登顶难度太低，缺乏挑战性。



洛克

本公园对自然景色的描写十分出色，特别推荐在夕阳西下的黄昏阶段去攻略，那时是一天中光影效果最强的时段，一定会让你沉醉在莲花山的世界中。在喧嚣的城市中心能有如此一片宁静的宝地实属不易。唯一的缺点可能是本公园流程十分短小，不过对于它免费的性质已属超值。

■旅游■自然景观■深圳市■Park of Lotus Mountain■1997年■1～8人■无对应周边

牛家烧烤



推荐玩家人群

●编辑部烧烤党。●半夜饿的走不动路的同学。●喜欢和朋友喝酒聚会的人。

热血推荐 总分 26

■大口吃肉，大口喝酒

雷电

是一家很小的烧烤店，白天是牛肉粉店，晚上7点开始卖烧烤，一直到深夜（不知道几点），截稿日凌晨三点都有的吃，非常之敬业。因此，烧烤的生意远远好于牛肉粉。烧烤部分的业务可谓一波三折，其转型过程艰辛，历史悠久。味道一般，但是价格实惠，编辑部烧烤党夜宵最常光顾之地，最大理由是“近”。

洛克

牛家烧烤位于编辑部楼下，拥有距离近、价格适中、品种多等特点。自然成为不少小编吃夜宵的首选地点。特别在截稿日，工作完成后约上三五个同事去烧烤店里小聚一番也是不错的选择。不过这个烧烤有一个恶性BUG，吃完后会有一定几率进入拉肚子的异常状态，可谓是个不小的遗憾。

脆薯条

相比上海的烧烤，此店可以说是别有特色，本人非常中意。众编每次截稿后都会光顾，其中一道“锡纸鸡翅”是必点之作。而且该烧烤店的口号巨强无比“突破烧烤最底线”，当然我也尝试了一下“最底线”，结果自然就是在宿舍吐了大半天，吃了没烤熟的海鲜还是比较悲剧的，卫生环境有待改善。

■餐饮■烧烤■姓牛的人开的■Niu's Barbacue■2009年11月■1～6人■无对应周边

淘宝 & 快递



推荐玩家人群

●在本地购买游戏等各种宅物不方便的玩家。●懒得出门的人。●喜欢购物的人。

热血推荐 总分 26

■21世纪最便捷的购物环境

胜负师

为宅人量身打造的购物平台，一切娱乐需求，包括生活所需，都可以足不出户，静等送货上门。前提是得有一定的网购知识，有分辨骗局的基本能力。只需一次相对烦琐的用户注册，你就可以用淘宝取代传统购物，操作得当可明显节约购物的时间成本。当然，如果快递哥哥不给力，收货时间将有较大浮动。

洛克

淘宝淘宝，意思自然是你能在上面找到一些意想不到的好物。凭借现在网络科技的发达，你可以足不出户就在上面买到大部分你想要的东西。通过快递公司，只要做在家中静等几天就可以收到心仪的物品，十分方便。而支付宝也可以作为一个免除手续费的交易平台给朋友汇款，实在让人爱不释手。

九兵卫

淘宝足以改变我们的生活方式，这句话一点都不过分。网购意味着更大的选购空间，更便捷的购物体验，这对现代人尤其是年轻人来说有着致命的吸引力。除了在成千上万的店铺中找到自己最想要的宝贝，买家还需要与店家以及各种快递打交道。当然最重要的，我们还必须管理好自己的钱包。

■购物方式■网站与物流■阿里巴巴集团 & 快递公司■Taobao & Express■2010年8月24日■多人在线■支付宝

地铁1号线



推荐玩家人群

●去地铁沿线目的地的出行者。●不喜欢坐公共巴士的人。●没钱打车的人。

热血推荐 总分 25

■低碳环保，轻松出行

雷电

出行首选。1号线横贯市区东西，只要花费2到5元即可到达沿线上的各个目的地，速度快，非上下班时间段并不十分拥挤（当然基本没座）。地铁车厢内可观看深圳移动电视台的各种广告解闷。可惜的是，最近几个月经常会出现“因故减缓行驶速度”的情况，资料片（延长线）开通时间也很遥远。

九兵卫

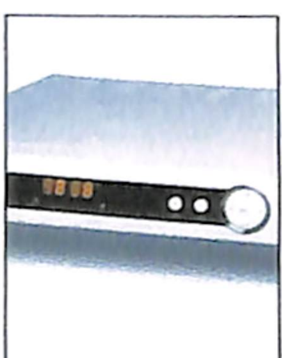
深圳的地铁为下轨供电，车站内的轨道部分是封闭的。相比北京、上海以及广州等其他大城市的地铁，深圳地铁的拥挤程度要好很多，乘车压力并不大，安全性也高出不少。但同样很明显的是，地铁1号线的站点大都分布在深圳主干道两侧，限制了市民的出行范围，好在其延长线目前已在建设中。

胜负师

虽然在线路上有一定局限性，但因为1号线途经中心城、华强北、东门等宅人绝佳活动地点，因此已经能够满足玩家的基本需要。价格低廉、干净、高速是其优势所在。如果想要减少不必要的读盘（买票）时间，务必使用交通卡。目前不尽人意的地方是DLC开发速度较慢，想完整体验还需耐心等待。

■交通工具■有轨列车■深圳市地铁有限公司■Shenzhen Metro■2004年12月28日■1～1920人■深圳通（卡）

高清机顶盒



推荐玩家人群

●对看电视还没有丧失兴趣的人。●不高清会死星人。●电影爱好者。

热血推荐 总分 25

■未来所有人的必然选择。

星夜

只要比普通有线电视多交十几块钱即可享受真1080的画面，而且这钱还是高清机顶盒的使用费，交足年限机顶盒就属于自己了。机身带有HDMI接口，高清台绝对清晰（非高清录制的节目除外），最惊人的是可以免费点播高清电影，速度快于任何网站的在线点播。不足之处是目前只有10个高清频道。

八重樱

用高清机顶盒看足球比赛可真是爽得一塌糊涂，就连球员头发上滴下的汗水以及草皮在球鞋踢踩下溅起的泥土颗粒都看得一清二楚，但自从世界杯结束后，高清机顶盒的使用率就大幅降低，原因是深圳目前只提供了10个免费高清频道，远远无法满足日常娱乐之需。

纱迦

对于我来说，高清电视机顶盒的最大意义就在于看高清世界杯。在世界杯谢幕之后，就只有每天的免费电影能看一看了。高清电视机顶盒本身可打10分，但目前国内的高清电视刚起步，能看的内容非常有限，而且素质也不够高清，甚至还有4比3画面的节目，这让其很难发挥出所有价值。

■影音设备■电视、电影节目■天威视讯■Topway■2008年12月■1～∞■存储卡

华强北



推荐玩家人群

●电子产品爱好者。●非人群恐惧症患者。●需要买电脑的人。

热血推荐 总分 24

■花钱北

雷电

又名“花钱北”，在这里你可以买到任何想买的东西（别想歪了），当然最多的还是电子产品。自制力差的同学慎入卖场，否则你就准备掏空钱包、刷爆卡吧。相比东门只有在晚上才有的热闹，华强北的白天就人潮汹涌，一周7天，天天如此。可惜的是假货和山寨货也充斥着这里的市场。

纱迦

华强北不愧是国内首屈一指的电子市场，不用问太多，只要看看满街横行的老外就知道其权威性了。下至电源线，上至3D电视，任何电子产品均可在这里找到。而且你只要有时间多看多问，一定能以全国最低价买到你想要的东西。这里除了电子市场外还有众多商场和美食店，若不是人多手杂，简直就是天堂！

胜负师

前身是以生产电子产品为主的工业区，现在已经是深圳最具代表性的商业街。在游戏、电脑、电视、手机、相机等方面有需要的玩家，（或有特殊需求者，如山哔手机、哔票、哔听器、针孔哔像机等）都可以在此处找到解决之道。不推荐和女友一同前往，几个大型商场绝对会让你的双脚和钱包受尽折磨。

■商业街■各色店铺■深圳市■Hua Qiang North■1986年■1～∞人■无对应周边

优衣库



推荐玩家人群

●年轻人●喜欢简单的人●对品牌没有过人追求的人

总分 23

■ACG 系 T 恤最受欢迎



奈落

优衣库是非常大众的一个外国品牌，也许远远算不上时尚，但至少品质方面优于地摊或者山寨的名牌。我们中国人尤其是年轻人已经有很强的品牌意识了，优衣库也凭借稳健的战略适时地赢得了年轻人的好评。但对于追求时尚的潮人来说，优衣库什么的就远远不能入法眼了……



九兵卫

能够实现你把自己喜欢的 ACG 图案穿在身上的梦想，且价钱不算太贵。不过由于供货数量不足，导致热门图案基本买不到了，这造成了许多玩家的遗憾。希望优衣库的 ACG 衣服的下一作能够拥有更加丰富多彩的画面，面料材质能够更好。关键是一定要有充足的库存满足需求。



胜负师

不像“牌子！班尼路”那样只求廉价不讲设计，优衣库用简洁的基本款配上或热门、或经典的 ACG 图案（不限 ACG），再加上舒适的面料和平民化的价格，增加了玩家的着装选择，却不会增加其经济负担，50 一件的打折 T 恤穿着也不会掉范儿。正如优衣库所倡导的，衣服永远是配角，穿衣者才是主角。

■装备道具■服饰■日本迅销集团■ Unique Clothing Warehouse ■ 1963 年■一人或多人■无对应周边

编辑部的卫生间



推荐玩家人群

●编辑部女性同事。●编辑部男性同事。

总分 23

■一边是天堂，一边是地狱



星夜

历年办公室头疼事件榜上有名的元凶之一，其瓶颈在于只有两个坑位，无小便池，且蹲立其中者十之八九必持掌机或手机，玩到兴高采烈处，任他外面排队的人屎尿横流，先把游戏打过再说。小编中肠胃不好者甚众，每日多周目者不在少数，情急者唯有挥师楼上，编辑部以上多个楼层皆由我方队伍抢坑占位。



奈落

卫生间很干净，虽然小，但负责卫生的阿姨非常敬业，把卫生间弄得好似太平间一般干净。说起卫生间有一件难以启齿的糗事：我第一天来的时候是晚上正逢休息，整个一层楼没有几个人，我像领导视察一样想当然地走进厕所左拐……当然，这是惟一一次左拐，以后再也没敢……



八重樱

编辑部内男女两个洗手间规模完全一样，但男女比例却相差近 10 倍，结果自然是可想而知。几乎每天早上，男洗手间的门口都会上演激烈的抢位大战，而与男洗手间只有一墙之隔的女洗手间则永远处于无压力状态。为此，不少男同胞曾屡次呼吁要求割让一半女洗手间领土，只可惜至今这一野望仍无法实现。

■卫生设施■抽水马桶■包租公■ Property Owner ■ 2006 年 2 月■ 1 ~ 2 人■厕纸

泡面



推荐玩家人群

●月底手头比较紧的人。●写稿忙到没空下楼吃饭的人。●想要身体力行验证防腐剂含量的人。

总分 22

■没吃过泡面的站出来！



脆薯条

泡面真是一个很便捷的东西，有时候在宿舍加班到很晚，但又没人一同前往烧烤，此时来一碗泡面＋小小火腿肠真是万分惬意（火腿肠都是泡面里送的）。而且经济又实惠，如果想吃得稍微好点的话，还能配一点小菜。不过本人吃泡面有个习惯，必须用热水泡一下，然后放微波炉里过几分钟……



洛克

如果你是一个经常宅在家里的人，那么习得长期吃泡面的技能将会对你的宅生活有很大帮助。泡面拥有制作方便、价格便宜等特点，买回来后你可以用煮、蒸、泡、干拌等方式解决掉它。泡面除了有食用价值外，在一些时候你还可以让泡面充当发泄对象，尽情蹂躏一番后直接干吃，十分方便。



八重樱

大家都知道泡面不是什么好东西，除了方便快捷外几乎没有任何优点，但对于动不动就要加班熬夜赶稿的编辑来说却是日常生活不可或缺的储备粮。不过近几年这泡面的价格可是年年攀升。最近泡面厂似乎又打起了档次战，一盒标上“满汉大餐”的泡面居然要卖到 15 元，我此刻也只能是望“面”兴叹了呀。

■日常饮食■速食类■看牌子■ Instant Noodles ■ 2010 年 8 月 24 日■ 1 人■火腿肠、卤蛋

中国电信



推荐玩家人群

●离开网络会死星人。●经常上网的人。●喜欢玩游戏看动漫的人。

总分 22

■不上网你都不好意思跟人打招呼



洛克

由于编辑部地处祖国的南方，小编们自然是用电信运营的网络。价格还算不黑，12M 的网络一个月只要 190 元。平时使用毫无问题，下载速度也很快，加上电信的维修人员办事效率高，正常情况下还是非常不错的。不过遇到台风天气的话，轻则网络延迟上百，重则以十分钟的频率频繁掉线，比较让人恼火。



奈落

无论多么和蔼可亲的人，遇到频频断网、网速奇慢、猫儿不时癫痫的情况也会暴走。网络不稳定也许不是运营商的错（也许就是），但归根到底用户还是要（也有权利）埋怨运营商（黑锅你背定了）。除此之外，在局域网中，网速突然变慢是非常不利于团结的一件事，会引起不必要的猜测。



脆薯条

打《COD》的时候毫无问题，但在玩《KZ2》的时候却频频掉线，原因不明，感觉非常奇怪。不过平时浏览网页，下载东西还是非常快的，而且电信员工的办事效率很高，非常值得称赞。但如果《KZ3》继续频繁掉线的话，那我只好改投本地的天威了，希望电信公司可别让我失望啊。

■上网业务■网络电缆■中国电信■ China Telecom ■ 2002 年■ 1 ~ ∞■猫

肯德基



推荐玩家人群

●对炸鸡食物情有独钟的人。●想给自己孩子过一个简单生日的人。●觉得麦当劳路程较远的人。

总分 19

■山得士炸鸡无双



纱迦

原本是和麦当劳同一级别的洋快餐，不过近几年随着物价飞涨，肯德基也来了一次提价，现在平均吃一顿都需要 30 多元，和麦当劳一下拉开了距离。不过价格虽然涨了，但食物的味道没有变化，新增的油条等食物也是乏善可陈。现在我宁愿加点钱去吃必胜客，或者减点钱去吃麦当劳。



脆薯条

肯德基相比麦当劳最大的劣势就是比较贵，不过本人倒是非常喜欢原味鸡和圣代，而且离住的地方比较近，有时下班后实在想不出去哪吃饭，于是就跑去肯德基一解燃眉之急。新推出的那个“红烩汉堡”好难吃呀，建议各位做好心理准备……就餐环境也不太好，周围都是小孩，比较吵闹。



雷电

各个地区的 KFC 味道都是不一样的。从最初对 KFC 有所爱恋，到后来的食之无味，到现在的弃之不可惜（稍有夸张），平均消费 30 元，汉堡大，肉质丰满，但味道相似度太高，各种食物都是一种油炸味。又贵又难下咽的头衔非 KFC 汉堡莫属，或者也许仅仅是编辑部附近那家 KFC 的特有属性也说不定。

■餐饮■快餐■百胜餐饮集团■ Kentucky Fried Chicken ■ 1951 年■ 1 ~ 8 人■优惠券

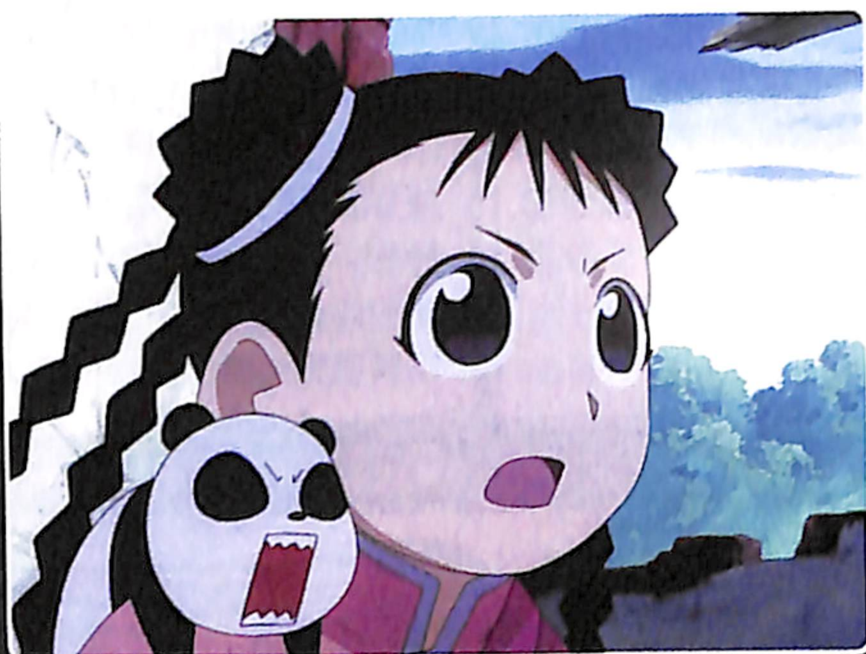
文 恭贺《游戏·人》八周岁生日快乐的两色风景 编 九兵卫 美编 木仙

曾几何时，动物对人们的意义仅仅是“食物”，但随着社会的进步，人民生活水平的不断提高，大家纷纷意识到其实并不需要那么多食物，于是一部分动物有幸从被食用的命运中脱颖而出，从食物变成了宠物，不仅摆脱了被人类吃下肚子变成粪便的下场，人类还要反过来清理它们的粪便呢！现在喜欢养宠物的人是越来越多了，就连二次元世界的明星大腕们也不例外。陪伴在主角们身边的宠物或可爱，或剽悍，在填补了画面空白的同时，也填补了主角们无所事事的时光，必要的时候，甚至可以作为储备粮填补大家的肠胃需求……宠物的存在意义是如此醒目，无怪乎它们的人气常常高到喧宾夺主。下面就让我们怀揣着闲逛宠物店的心态来浏览以下二次元宠物，看是否有一款能刺激得你下定饲养宠物的决心，又是否有一款能唤起你抛弃现有宠物的冲动……



参见！二次元王道宠物连环秀！

小梅 From《钢之炼金术师》



成分： 中国人引以为傲、值得向世界推广的瑰宝，濒临灭绝所以日子过得比大多数写手和编辑还要滋润的珍稀动物——大熊猫。当然在这部作品里中国是被称为“兴国”的。

饲主： 张梅。其实从名字的关联性我们也能够判断一二了。据说张梅同学当初选择饲养小梅是因为她们身上同样流淌着“皇亲国戚的贵族之血”，以及现在同样是处境艰难、风光不再、失魂落魄、同病相怜……的难姐难妹，不，难主人难宠物……所以说“什么人玩什么鸟”这句谚语真是很正确啊。

外貌： 熊猫的外貌需要描述吗？无非就是有两个长期熬夜积累下来的黑眼圈，以及一身用最先进的数码相机来拍都会拍出黑白照片的单纯色调。不过小梅这头熊猫跟一般的熊猫还是有着体积上的显著不同，要知道由于养尊处优，即使是刚出生没多久的小熊猫那也是一身赘肉，很有吨位的呢，而小梅却是一只巴掌尺寸的袖珍熊猫（“我，是你的什么？”“你是我的小梅啊。”“原来我是熊猫啊。”“这样，我就可以将你捧在手心……”），据说这是发育不良的后果。也因为个头是这么迷你，所以小梅一般不是出现在谁的怀里，就是趴在谁的脑袋上，跟一般的毛绒玩具根本没差，总之就是萌死了啦！

赏析： 如果是在现实世界，小梅这种体积的熊猫应该会大受欢迎才对，要知道甭管世人有多喜欢熊猫，将它们装在口袋里带回家却还是会碍于技术困扰而想都不敢想呢（不过也有许多人很努力地将熊猫装在了大大的口袋里……然后拿去贩卖），可是小梅却具备这样的优势，兴许它还将引起一场把熊猫当杂交水稻一样进行基因改造的革命……可是在钢炼的世界里，小梅这种熊猫却是受鄙视的，其他的大熊猫们都普遍认为这只还没有它们腿高的同类有山寨嫌疑（这种身材和这种待遇……小梅不愧是熊猫界的拇指姑娘）。最终收养了小梅的还是跟它一样矮小又寂寞的张梅。早期的小梅个性中二，脾气暴躁，即使张梅温柔地呵护它，它却还是对她又踢又咬。但日久见人心，跟张梅混熟后的小梅……开始只对张梅身边的人又踢又咬！传统熊猫那种笨拙而又憨厚的特质在小梅身上完全看不到，大概是因为童年不幸福的关系，它简直是整部钢炼里最具攻击性又最不知天高地厚的角色，动不动就灵活地快速跳蹿着袭击谁谁的手指，除了铜皮铁骨的阿尔外没有谁能受得了它。作为宠物，小梅跟张梅之间也保持着高度的协调，比如她们经常同步率十足地对同一件事做出相同的反应，如此三八的默契真是让人不得不再度感叹……什么人玩什么鸟啊。

肉排 From《信蜂》

成分： 这个……有点像狗，有点像老鼠，又有点像蛤蟆的珍奇动物。就算能够明确指出它属于什么物种也必然是一个动漫架空名词，所以请大家不要太认真……

饲主： 妮绮。虽然在肉排、妮绮与拉格组成的三人行小分队中，身为信蜂的拉格才是核心，称他为肉排的主人之一并不为过，但身为肉排的发现者、命名者以及主要的形影不离对象，妮绮这个小女孩所占有的股份无疑是更大一点。

外貌： 该怎么形容这只生物呢……它的整个身子就是一张嘴，牙齿像拉链一样一直蔓延到尾部位置，所以当它要咧开大嘴的时候，给人的感觉是犹如被分尸了一般惊悚……不提这个特征而只说模样的话，它所长着的那两撇令人联想起中国古代奸商的泥鳅般的八字胡以及心型的尾巴倒是也有几分“萌”可言……也让肉排成为一只感觉上挺大龄的宠物。

赏析： 首先必须再三声明，虽然名字叫作肉排，但我们的肉排真的是宠物而而不是食物……话虽如此，当妮绮第一次将它介绍给拉格并被询问“怎么起这么个名”时所作的回答“因为不煎熟的话好像很难吃”还是暴露了它比乔巴都有过之而无不及的储备粮本质（好歹人家乔巴的名字没有这么赤裸！就算养来吃的也拜托你们含蓄一点！）。在被



食用的宿命提上议程之前，肉排是一直与妮绮、拉格一起冒险的，它经常将自己的血盆大口张到极致而将妮绮的半个脑袋吞下，装扮成帽子的模样来掩人耳目、混淆视听。而从妮绮的艺高人胆大以及肉排从不敢真的咬下去这两点上，我们还是可以看出肉排的善良本质。然而人善被人欺，宠物也不例外。好脾气的肉排在冒险过程中通常扮演九死一生式的角色，比如凶猛的“铠虫”出现而对他们展开攻击时，肉排就不得不身先士卒地出去担任诱饵，引开它的注意力，而它的一个天赋就是总能够准确地指出铠虫的弱点所在，好让拉格可以用“心弹枪”一击即中。可是，尽管肉排是这么温驯，且还算有用，它在妮绮心目中的地位却并不因此而有一毛钱的提升，妮绮不仅动不动就放话说要烤了肉排，还在某几次心情不好的时候果真将肉排放到了锅子上……令人热泪盈眶的是，当妮绮惨无人道地提出“我心情不好所以要吃了你，你要努力让自己好吃一点儿哦”的任性要求时，肉排竟、竟逆来顺受地含泪点头，双眸之中闪耀着坚定的光彩……这是什么宠物啊！你也未免太投入扮演食物的角色了吧！据说肉排其实是一种神秘的珍兽，更甚至有可能是该物种里的王子式角色，对于这种反差过大的可能性，我、我不想去相信……

四不像 From《封神演义》

成分：虽然故事中的四不像是一种神兽，而自然界也的确有一种名为“四不像”的生物可以用来概括它的成分，但基于实事求是的原则，还是必须说四不像同学的主要成分是……河马。

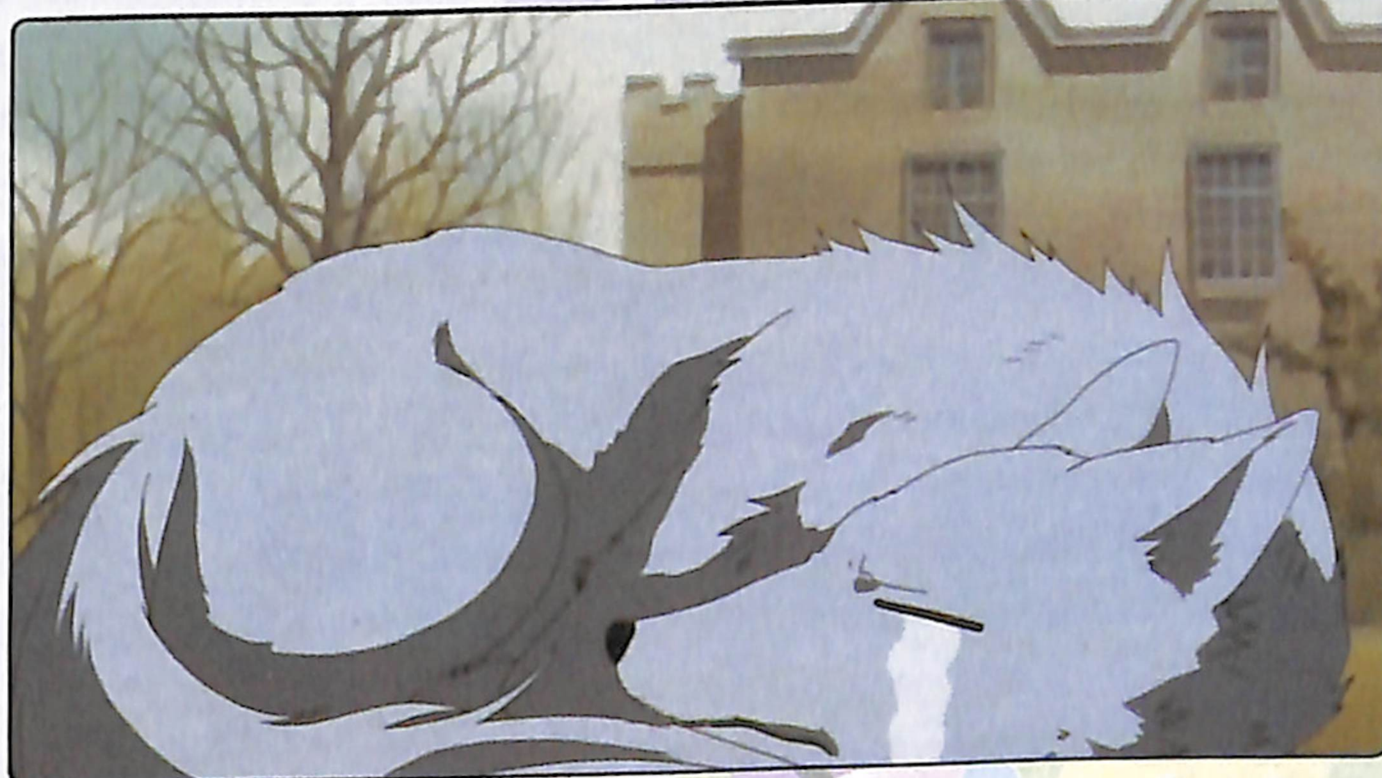
饲主：太公望。另一个更广为人知的名字是“姜子牙”。《周刊少年Jump》史无前例的痞子型男主角。不过这个纪录在后来《银魂》的男一号坂田银时诞生之后就被打破了，今后男主角的设定会否一路下限真是令人担心……话说回来太公望和四不像之间主要是骑和被骑的互动（这是多么重口味的说法……），称他们的关系为“饲主与宠物”真的好吗？真不是“司机和交通工具”吗……

外貌：肥壮的轮廓与粗短的四肢看起来完全就是一头河马啊……虽然它从不像河马那样张开血盆大口，也没有河马那么突兀的鼻孔。身材之外，四不像还留着秀发，长着一对犄角，甚至还穿着一身衣服，更会说话咧！四不像的爸爸是一头戴着漫画家瓜皮帽、抽着福尔摩斯烟斗、蓄着超级玛丽胡子的大叔，不出意外的话四不像人到中年之后也会是这番面貌，不过四不像家族在成年之后都具有变身能力。四不像的变身犹如整容，五短身材会在一瞬间变得修长且苗条，尖尖的下巴与瘦削的脸型像极螳螂！总体感觉稳重、凛冽了不少。

赏析：在许多时候，四不像给人的感觉不像是宠物，而更像是保姆。它除了要驮着太公望在天上飞来飞去之外，还经常跟他一唱一和，仿佛相声搭档。由于太公望是个赫赫有名的没谱青年，经常会做出些饿坏了吃青草之类的丢人行为，所以紧跟着他的太公望简直是吐槽吐不完。在战斗中，四不像也经常发挥它作为搭档的作用，配合太公望的行动。在雉鸡精胡喜媚与太公望对决的时候，四不像甚至成为了太公望用来威胁胡喜媚的工具（走萝莉路线的胡喜媚居然会喜欢四不像，这种畸形的配对已经超出我的理解范畴了……会把自己的宠物当人质的饲主也是人间极品）。而四不像最厉害的地方莫过于变身以后的他拥有治愈能力，总是一刻也不放松地攥在手中的光玉专为HP已经清零的人准备。四不像曾经像春哥一样帮助负伤的太公望原地满血复活，虽然这根本不是宠物需要肩负的责任还是不得不说，四不像你太给力了啦！最后要特别提醒各位女读者一声的是，漫画中四不像的昵称叫作“小四”……有没有让你觉得更想养一头了？



布鲁布鲁 From《黑执事》



成分：狗。更确切和有型的称呼则可以唤作“魔犬”，又一头经魔界认证出品因此怎么诡异都不出奇的生物。

饲主：这是一道选择题。布鲁布鲁是作为凡多姆海恩家的狗而被饲养的，因此它的主人应该算是夏尔，问题是夏尔除了提供领土让它居住以及在它损坏东西时出钱赔偿之外就没尽过任何主人的义务；要说照顾布鲁布鲁最多也最喜欢布鲁布鲁的，那莫过于天然怪力少年菲尼了，但“主人”和“饲养员”又好像是两码事？如果从服从命令的角度来看，布鲁布鲁的主人当然是恶魔执事赛巴斯酱，原本当它还是一条肆无忌惮的魔犬的时候，就是赛巴斯酱用“糖果加皮鞭”的驯兽政策令其屈服的，不过以赛巴斯酱的性格以及他对猫的偏爱来看，他是不会有兴趣当布鲁布鲁的主人的……而要是从最根源的角度出发的话，一直在暗中控制利用布鲁布鲁的天使安洁尔似乎也可以在主人的宝座上分一杯羹……哦，一犬四主的布鲁布鲁是多么受欢迎啊，有年头没见到这种主人多到能开后宫的宠物了！

外貌：身为魔犬的布鲁布鲁其他方面的特点没什么好说，主要就是高大，比《银魂》里的定春都有过之而无不及，是类似猛犸象体积的那种高大喔！也因此想要跟布鲁布鲁上演什么“我的狗狗温柔地趴在我的膝盖上，我抚摸着它柔顺的毛皮，就这样渡过了一个难忘的下午”完全是做梦了，布鲁布鲁能把你直接坐成地毯啊！魁梧让布鲁布鲁多了几分狰狞而少了几分可爱。不过，身为魔犬的它还有另外一种形态，变身成人类的布鲁布鲁是个身材长相都很不错的美男子，唯一的缺陷是它的毛皮不会跟着变成衣服，所以每次布鲁布鲁变身以后都酷似上街裸奔的痴汉，带给社会困扰之余也让许多下流的人大饱眼福。

赏析：布鲁布鲁不愧是一条狗，有着很典型的狗脑子，纵观《黑执事》

的第一季动画，它从头到尾就没表现出半点儿值得欣喜的智慧，跟上文那通人性的小白一比简直是拉低全球狗狗平均 IQ 的罪魁祸首。布鲁布鲁刚登场的时候是一条犯上作乱的狗界危险分子，后来虽然被赛巴斯酱降服，还是不时会做出些一边在草地上暴走一边呼啸喷火的惨无人道的事情，在第一季的最后更险些烧掉了整个伦敦。可见丫是那种没啥主见、没有正确学习八荣八耻的败类狗。即使面对的是最喜欢的赛巴斯酱，布鲁布鲁的表现依然是令人担忧。比如它经常在大庭广众之下突然就变成赤条条的白发男子造型，然后一边发出意义不明的淫叫一边欢快地扑向赛巴斯酱的怀抱……不管看多少遍，那样的情景都是腐到直肠深处的啊！饲养如此令人伤脑筋的狗实在需要良好的心态。而，布鲁布鲁变成人类以后如果想要上厕所是不是也会摆出狗狗的招牌动作，则是广大腐女与基佬非常想知道的事情……

Keroro From《Keroro 军曹》

成分：从外形上看，Keroro 当然是青蛙无疑，问题是从来也没见他逮个苍蝇蚊子啥的啊，然而都长成那样了要不是青蛙的话那他还能是啥呢？那就姑且算是青蛙吧。

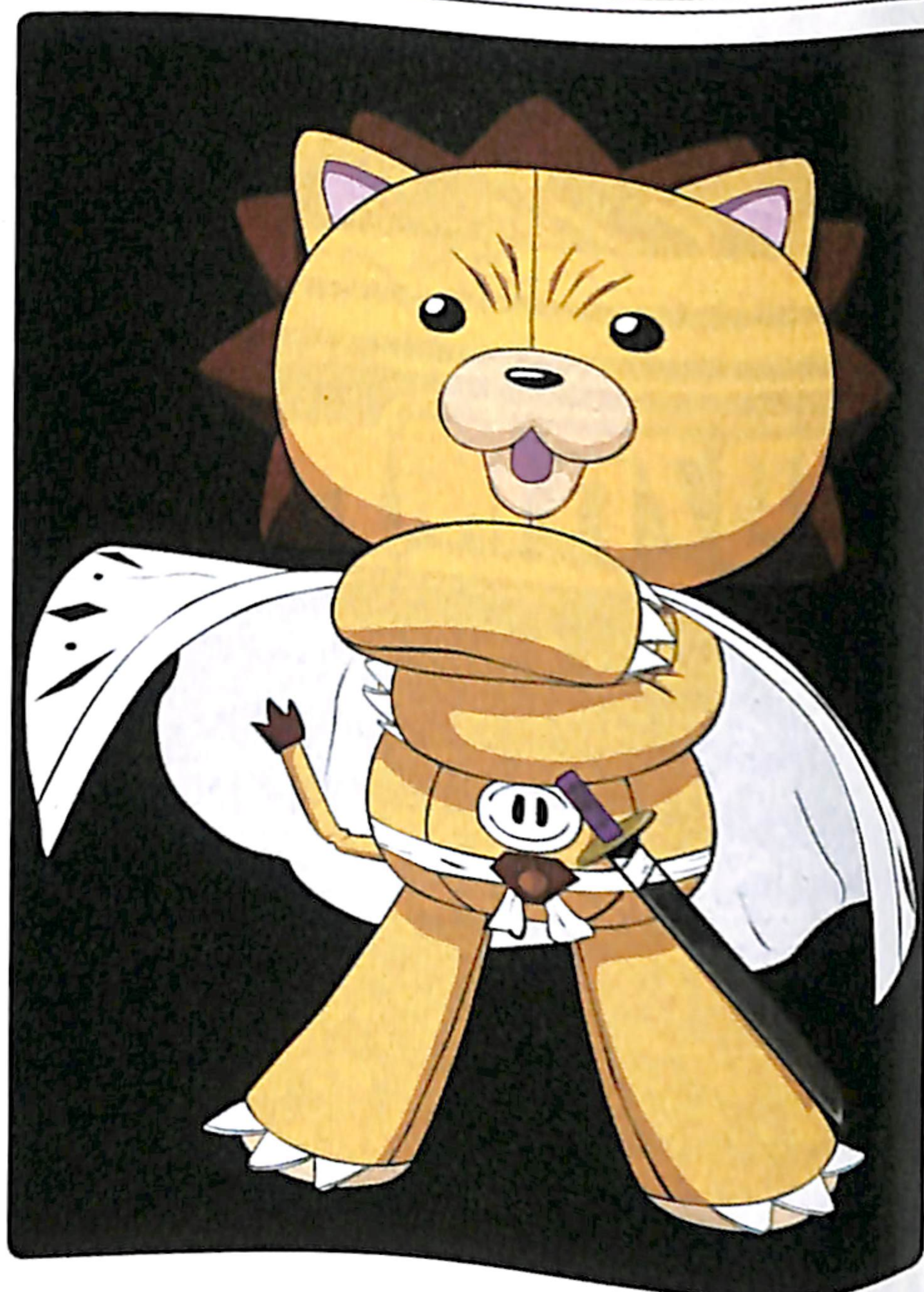
饲主：日向夏美。Keroro 在降临地球的第一时间就认识了日向姐弟，从此侵略计划流产，更不幸遭到囚禁、奴役式的"饲养"。由于弟弟冬树基本上是把 Keroro 当成朋友在平等相处的，所以总是用斯巴达方式管教 Keroro 的夏美无疑比他更有饲主的风范……相信这一点 Keroro 本人也不会反对的。

外貌：青蛙，顾名思义是青色的蛙。如果这里我们讨论的不止 Keroro 还包括他的侵略小队里的其他四名成员，那么颜色的丰富程度就大有彩虹之势了。相比之下还是 Keroro 的肤色比较符合大众审美标准，毕竟红色的黄色的蓝色的黑色的青蛙……总让人想起南美洲丛林里的有毒物种。Keroro 的身材属于二头身，脑袋大个子小，标准的螺丝钉造型（而他在日向家过的也的确是宛如螺丝钉一般的生活……）。Keroro 还有一对无邪、天真、单纯总之就是会让人觉得很二的大眼睛，透过这扇空白的心灵之窗，你仿佛能看到此君的大脑也是一片空白。此外为了附和自己的"军曹"身份，Keroro 的头上还总戴着一顶让人不甚愉快的帽子。除了这种幼齿造型之外，Keroro 有时候还会穿起"变身装"伪造成地球人的模样上街购物或者战斗什么的，那时候的 Keroro 穿着西装，身材笔挺，俨然翩翩上班族，唯独脖子上顶着的还是跟身子超不搭的青蛙脑袋……为什么没有人发觉而报警啊？!

赏析：这年头，世人都太过溺爱宠物，好吃好喝好玩好穿地伺候着，真正是把它们当成孩子来养了。虽然这样的确更符合宠物之"受宠"属性，但久而久之真的没有不划算的感觉吗？比起来 Keroro 是多么实惠的一款宠物。分明是来侵略地球的外星物种，结果却每天包办日向家的各类家务，从擦地板干到刷马桶，完全已经养成了习惯，形成了本能！当他将一个藏污纳垢的马桶刷得晶莹剔透、芬芳扑鼻时，他嘴角的那份成就感可完全不逊于攻下了一颗星球呢！从 Keroro 的身上，我们认识到了从进门的那一刻开始就对宠物实行严厉管教政策的重要性。别看 Keroro 侵略地球、反抗主人的狼子野心时不时还会复苏一下，时不时还会跟同事们策划新一波的破坏举动，可是只要夏美铁拳一砸，皮鞭一挥，他最后还不是得乖乖地回到刷马桶的天职中来？眼看着 Keroro 越发怠惰，越发奴性，会为冬树的温柔释怀，会把积攒零用钱然后买高达模型当成劳动的果实，甚至会跟伙伴们一起为了保护蓝星而战……难道你不想也拥有这样一头宠物？那就快快行动起来吧！狠狠地教训你家的阿猫阿狗，相信假以时日，它们学会拿拖把清洁地板只是时间问题啊！



魂 From《死神 Bleach》



成分：狮子。听起来很拉风吧？但这狮子其实是布偶（古有纸老虎，今有布狮子……），而魂的身份是一枚"改造魂魄"，因为被塞进了布偶中而拥有了狮子的外形，从此勉为其难地成为了百兽之王……特别没有震撼力的那种。

饲主：魂这个角色主要是为黑崎一护而存在的。因为一护动不动就要化身成死神出去执行任务，为了掩人耳目就需要让魂寄宿在肉体中临时扮演自己，而其他不需要魂帮忙的时间，它才可以以布狮子的姿态行动。所以说魂的主人应该是一护，但由于他们俩互相都很讨厌对方，真要建立主从关系大概也是强扭的瓜不甜……好在提供魂给一护的人是露琪亚，而魂对她钟爱有加，所以称露琪亚是魂的主人，它应该不会有什么意见……

外貌：魂魄能有什么外貌呢？往抽象了说只不过是一团气体，往具体了说就是有人类轮廓的透明人……大概是这样吧。魂最为人熟悉和喜爱的面貌始终是那头布狮子的造型（在漫画没有它的戏份时，魂通常都是以这个形象出现的，看起来它已经非常习惯这个对小孩子而言很有欺骗性的外壳了……）。小小的身板，无邪的三瓣嘴，即使暴走起来也让人觉得很萌的五官排列……对一头狮子能有这样的评价真的很不容易。并且因为魂的身体是布偶，所以稍

教心灵手巧的人可以很容易地往上面加一些东西，比如我们热爱刺绣的石田雨龙同学就曾经义务在魂的脑袋周围绣上一圈花边，从而让它的适龄群众从低幼向变成了幼女向（附送一个情报：原作者久保带人的兴趣也正是刺绣，雨龙可说是他的化身。在发展这项个人兴趣之前麻烦你们先做好本职工作）……

赏析：如果有一天，你的玩具娃娃活了，它会自己伸胳膊踢腿，会陪你聊天和玩耍，你高兴吗？魂刚登场的时候的确很给人以满足年少梦想的感觉，只是极短的时间里它却自毁前程。虽然有着可以轻易攻陷幼齿与美少女的可爱外形，但是魂的本质……却根本是一个猥琐的大叔！一头披着羊皮的色狼！实在搞不懂为什么一个连身体也没有，连性别也不具体，并且现在还被困在布狮子身体里的家伙还会产生下半身的冲动！难道这就是生命的本能?! 在面对臭男人的时候，魂秉持着一种不与他们同流合污的原则，恨不能地球上除了自己以外的雄性生物统统暴毙；在面对美少女的时候，魂表现得逆来顺受有求必应，只求她们能将自己轻轻地抱在怀中（如果是被织姬那样凶器等级的波霸抱着也就算了，可它喜欢的却是露琪亚啊！动漫十大搓衣板少女排行榜上名列前茅的那个露琪亚啊！……魂是贫乳控，这一点已经确定了）。虽然布偶的外形于行动或是调戏良家妇女都有着极大的不便，但那并未能阻止魂为采花大业奉献终生的雄心壮志，眼看着一具布偶都那么积极地对美少女展开各种骚扰，四肢健全的男性如我们又怎能沉默！（编辑：喂喂……）

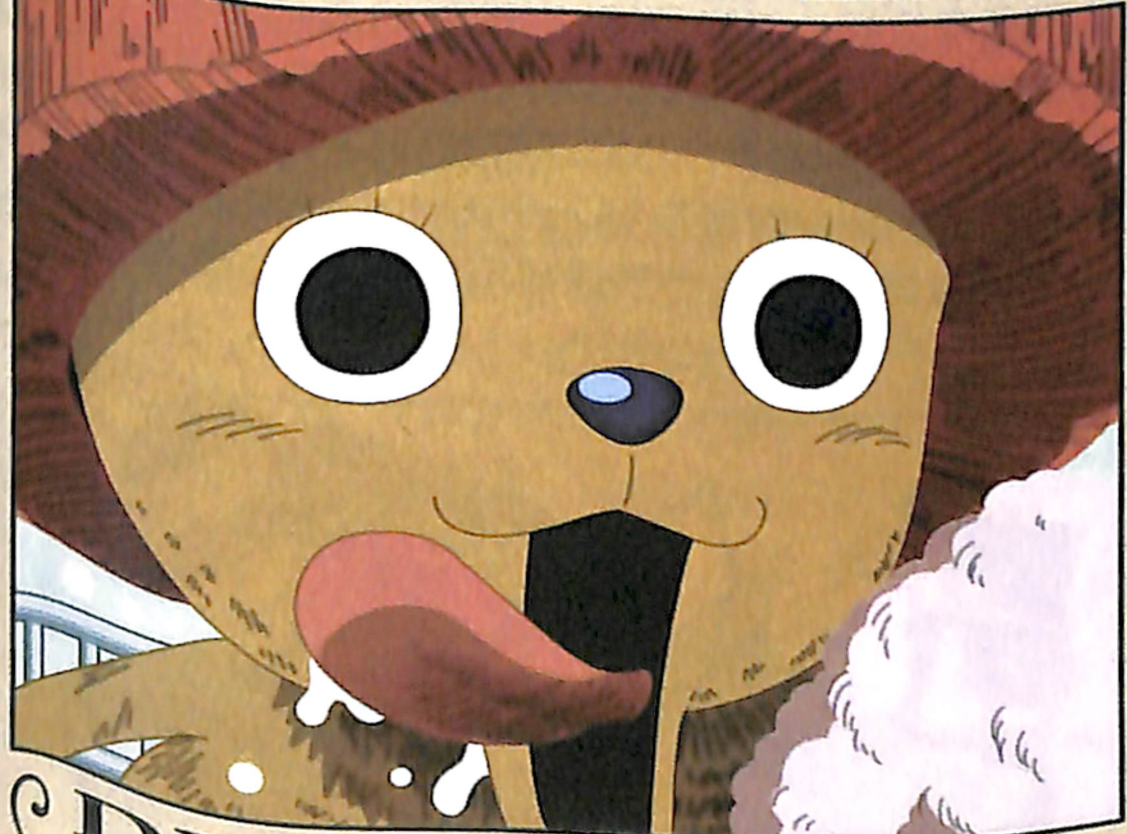
乔巴 From《海贼王》

成分：原本是驯鹿，后来因为吃下了动物系恶魔果实“人人果实”而同时拥有了人类、驯鹿、猩猩、狸猫的多种可能性，养一只等于养四只，比开盖有奖再来一瓶还要超值。

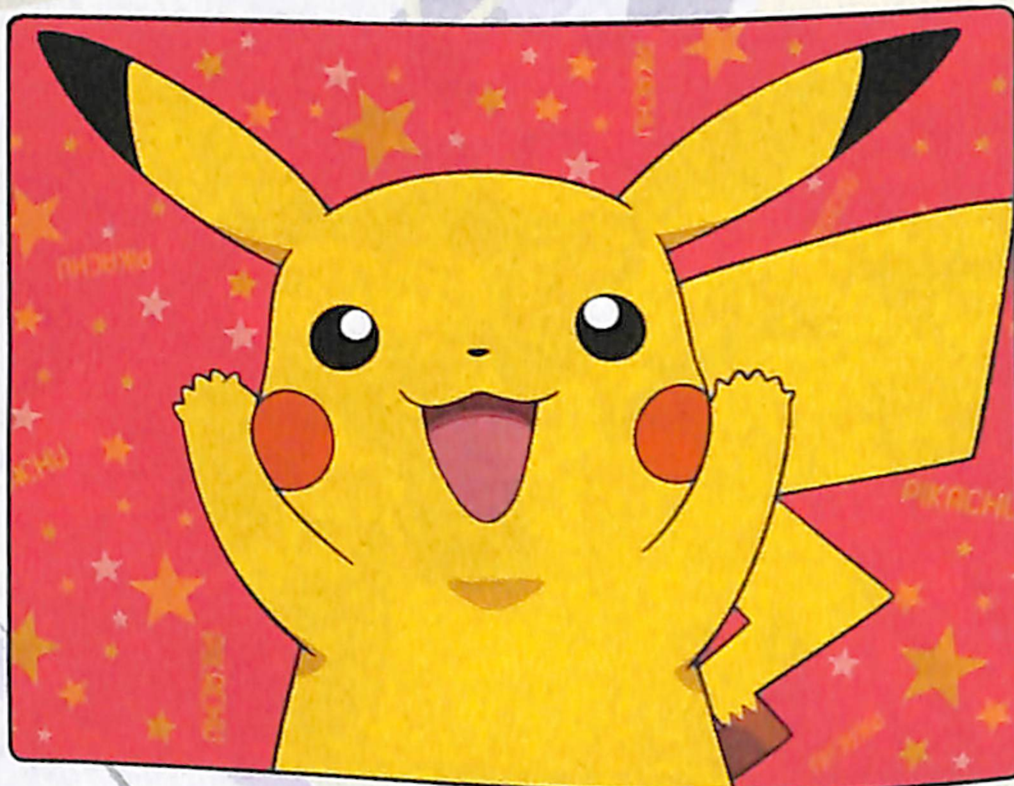
饲主：路飞。虽然严格来说悬赏金额最少年纪也最小（在通常形态下连个头也是最小）的乔巴在草帽海贼团的地位应该是最低的，每个船员都可以自称是他的主人而他就是传说中的总受……但如果只能有一个主人的话（正所谓忠臣不事二主烈女不事二夫，优秀的宠物也应该讲求一心一意），那当然是身为船长的路飞啦。

外貌：最初的乔巴乃是一头标准的驯鹿形象，角啊毛啊蹄子什么的一应俱全，只是脸庞中央长着一个突兀的蓝色鼻子，因此成为普通驯鹿排挤的对象（似乎在驯鹿的世界里，蓝鼻子比绿帽子还要不能忍……），吃下恶魔果实的乔巴平常是宛如小孩子的身高，上身赤裸下身穿裤子（肯定是跟阿童木学的！），戴一顶毛茸茸的帽子，乍看之下果然宛如熊猫，此是为乔巴的“人兽形态”。兽形则自然是回归驯鹿的原本样貌，至于“人形”……那是宛如猩猩一样孔武有力的块头，一双巨臂尤其显得给力。后来经过努力乔巴发明了秘药“蓝波球”，嗑下它后就能达到“七段变形”，有时候腿特别长，有时候毛特别蓬松，有时候手臂特别粗壮……当真是千变万化到“我真的猜不到你呀！”。一次性嗑下三颗蓝波球的乔巴更可以变成一头堪比巨人、意识模糊、破坏性惊人的庞然大物，那时候的他已经完全脱离“宠物”的范畴了……根本就是怪物啊！

赏析：也许有很多人会对乔巴的宠物身份不以为然而抗议“人家分明是勇敢的海贼，是路飞的重要伙伴呢！”。是的，谁说不是呢？但那又跟他同时担任宠物有什么冲突吗？须知当初路飞对乔巴一见钟情就是因为看中了他的玩赏性（当时路飞双目放光地想：“七段变身的有趣驯鹿！”——这句话怎么看也不像正常的同事招徕标准啊！），而卓洛、山治他们对于乔巴的上船猜想更是简单明了——“我们的储备粮”。所以乔巴能够好好地活到今天真要庆幸草帽团没有出现过真正的粮食告急。乔巴的上船不仅增加了草帽团的物种复杂性以及萌之比例，也为这支团队增添了一笔不容忽视的战力（虽然乔巴真正打过的胜仗没有几场），更重要的是让队伍里有了“船医”这个编制。有了乔巴，草帽团不管是痔疮还是脚气，是肾亏还是便秘，是狐臭还是口腔溃疡……都再也不用担心了！如此强大的作用真令人想赞美一声：信乔巴，得永生！（乔巴：笨、笨蛋，你夸我也不会高兴的啦！）



皮卡丘 From《神奇宝贝》



成分：神奇宝贝大学电气系鼠班学员。一种地球上不存在但是风行程度之甚已经到了“宁可信其有”地步的幻之珍兽。不过，由于皮卡丘同时具备猫狗一样的敏锐性与警觉性，以及猫咪一样爱撒娇的风情万种，所以我们不能排除皮卡丘的某一代祖先其实是阿猫阿狗……

饲主：毋庸置疑，无须解释，当然是小智。如果小智都算不上是皮卡丘的饲主，那么现代汉语词典只好从此取消“饲主”这个词的定义。有好久没看到这么饲主的饲主了呢！

外貌：柠檬一样均匀的黄色表皮，尖得很有个性的一对小耳朵，仿佛在坐摇摇椅的时候一不小心给夹坏掉了的一波三折的尾巴，颇具后现代艺术风采的条纹，两颊边那象征着清纯与羞涩的两个小红点儿……皮卡丘看起来多么像、多么像一只受过核工业放射性污染而导致基因突变的叙利亚仓鼠……身为神奇宝贝，它身上那些与众不同的部位很可能具备独特的功能，所以说皮卡丘就跟猪一样，浑身都是宝啊。宝贵的身体当然要好好宝贝，所以皮卡丘从来都是守身如玉的清纯派掌门，谁要是未经它同意而企图伸出不怀好意的咸猪手，皮卡丘也不会介意用它的绝技“十万伏特电击”，让对方体验一下昔日富兰克林的快感。

赏析：作为琳琅满目的神奇宝贝世界的头号代言人，皮卡丘的萌是深入人心的，一句招牌式的“皮卡~丘”不知萌得多少花季少女心如鹿撞，暗暗发誓将来要嫁就嫁给皮卡丘这样的男人（啥）。不过皮卡丘的脾气并不算好，许多时候它是着急且生气的，一激

动，皮卡丘就会像那些自以为很帅的男人那样胡乱放电，于是跟皮卡丘走得比较近的人纷纷成为殉葬品，首当其冲的就是我们的小智，令人惊讶的是久而久之……他的耐电程度居然慢慢开始向橡胶人路飞靠拢。都说认真的女人最美丽，那么认真的宠物当然最可爱。皮卡丘最认真的时候当然就是战场上，有着低幼外表的它，在重创敌人的时候表现出的竟然是媲美北斗神拳的魄力！一系列电击绝技也让我们越发清楚地认识到皮卡丘是多么雷人的一种宠物……至于饲养皮卡丘最让人感到治愈的一点主要体现在经济上：这么珍贵的神奇宝贝皮卡丘却完全不需要吃高级饲料，甚至连剩饭剩菜都可以省略，只要用番茄酱就能够讨好它！这真是太适合广大手头不宽裕的小老百姓了……

五百阿藏 From《小鸠》



成分：虽然形象上是宠物狗，但其实不是真的宠物狗，而是某个因为干了坏事而被变成宠物狗的大帅哥(猜测)。至于说那宠物狗不是真的宠物狗还有一个原因是那是一只被做成宠物狗样子的玩具……

饲主：小鸠。其实从各个方面、各种意义上来说，小鸠都不可能是五百阿藏的主人。不，总受属性的她甚至不可能是任何物体的主人……有哪个宠物会像五百阿藏这样对主人大呼小叫捉弄惩罚的啊？所以主人宠物什么的，只是小鸠和五百阿藏在人前所营造的假象，真实情况其实闻者伤心听者流泪……

外貌：由于五百阿藏是玩具狗，所以它的皮肤是深蓝色的，看上去特别清凉。在一动不动的时候，五百阿藏给人的感觉文静又乖巧，没有多余的表情，就用那最令人感到舒服的面貌在一边沉默着。它的脖子上套着一个项圈，柔软的身体让人忍不住想要摸一摸。可是只要没有外人在场，五百阿藏的脸绝对是奇臭无比的，眼睛周围乌云密布电闪雷鸣，嘴里的獠牙还闪烁着让人不寒而栗的光芒……哪里还有半点儿童玩具的样子啊！简直是美国血浆片的Logo啊！

赏析：如前面所说，五百阿藏的真面目并不是现在这样(其实想也知道玩具狗没理由无缘无故动起来吧，就算是《玩具总动员》的那种童话设计理念也不应该设计这么一头恶劣的狗啊！)，至于到底应该是什么样，则至今还是万恶的Clamp吸金集团留给我们的一个悬念。对于自己名义上的"主人"小鸠，五百阿藏表现得更像是一个恨铁不成钢的老师。因为他的诅咒是否解除，与能否帮助小鸠实现愿望有着直接的关系，而小鸠要实现愿望，必须先用治愈他人的方式集满自己的玻璃瓶，若没有五百阿藏在一旁调教指导，天然呆的小鸠早就打着"为人民服务"的旗号被卖去越南一百次了……却说五百阿藏虽然失去了原本的外形却还保持着某些能力，比如张嘴吐火把周围烧成一片焦炭什么的。脾气暴躁的它，每次教训起小鸠来都完全不把她当女孩子看，给她起外号，厉声喝斥她，最残忍的就是用油性签字笔在女孩儿家如花似玉的脸上写"母猪"……哦不是，还没有这么过分，写的是以不及格居多的测验分数。五百阿藏的暴戾浮躁或许与它现在的今非昔比有关吧，想想一个或许高大英俊有很多人敬畏有很多女孩子追求的超级酷哥，如今居然沦落到要抬着头看每一个人并且还不敢在外人面前随便乱动任何一个小屁孩都可以随便把它抓起来玩弄……难怪五百阿藏先生动不动就要通过暴饮暴食与暴力来找回自己曾经风光无限的存在感了……

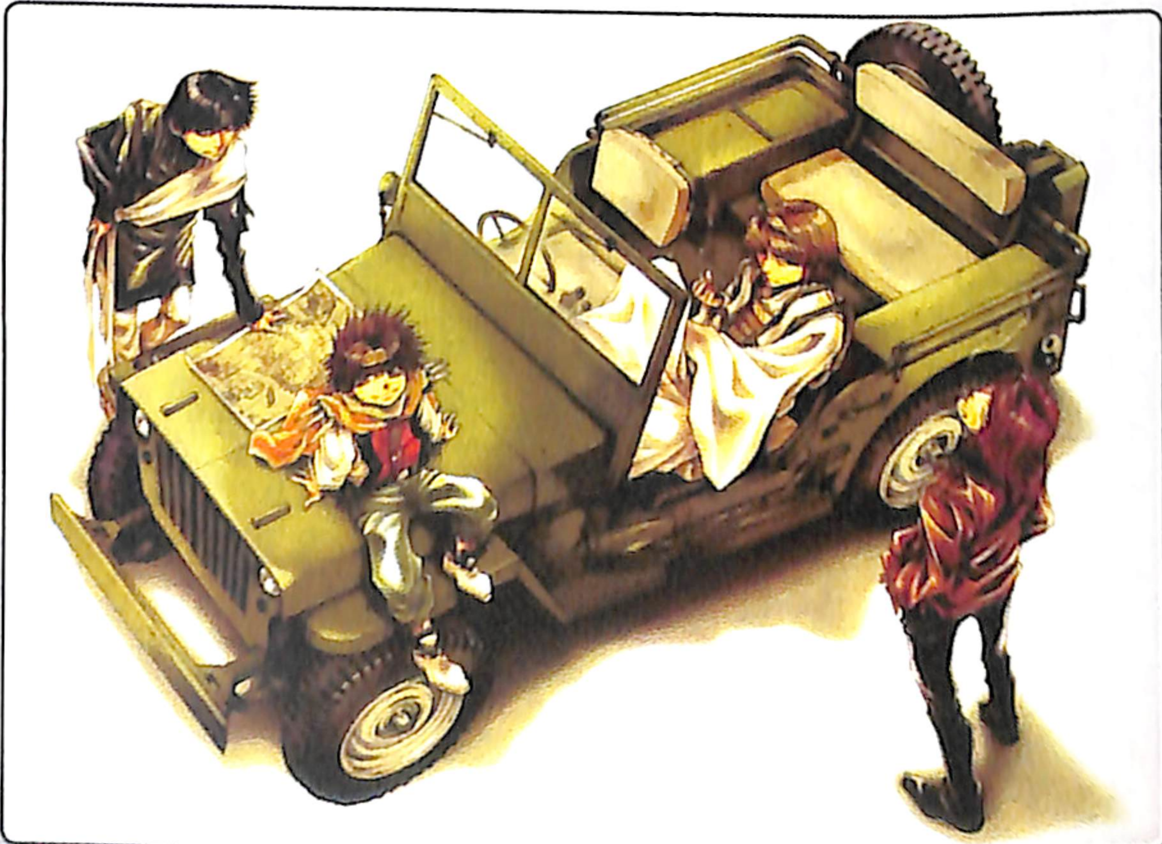
吉普 From《最游记》

成分：在传说中出现了千百遍但现实中完全无迹可寻的幻之生物"龙"，并且还是最美型的那种白龙哦！不过鉴于它常会变身成一辆吉普车，成分中应该还有一部分是……机械？

饲主：猪悟能。的确，当吉普变成一辆宰客……不，载客用的汽车时，它就好比一群人呆在密闭空间里时神秘飘起的屁味一样，是人人有份的。不过在这支另类的西行大队中，除了悟能之外真不知道谁还有足够的耐心、爱心与细心去照顾吉普(不把它给搞死就不错了吧……好像所有被团队所饲养的宠物都是这样的悲摧命运)。

外貌：吉普是那种低调而存在感薄弱的宠物(虽然当它变成汽车的时候，体积可是比三藏一行加起来都要醒目的)，虽然占据的画面面积不小，但喜欢看《最游记》的读者一般却只会将着眼点放在那四个美型度各有千秋错落有致的帅哥身上，导致吉普被狠狠忽略。不过由于吉普变回原形的时候只是一条小得让人联想起壁虎、蜥蜴、水蛇之类生物的小龙，被忽略就显然是它注定的命运了……吉普变身成为的汽车顾名思义也是辆吉普车，造型犀利拉风，没有人会想到它还有宠物这个身份。

赏析：很明显，白龙吉普的设定是演变自《西游记》中的那个东海龙王三太子，它当初因为犯了错误所以沦为唐僧这个老秃驴的坐骑，每天都要在大庭广众之下忍受他的胯下之辱……然而吉普所造的孽似乎比它的原型更甚，证据是压它的男人不止一个，而是四个……需要庆幸的是它拥有猪悟能这样令人如坐春风的主人，怎样辛苦也总算可以得到温柔的对待。倘若猪悟能仍旧是原著中那个肥头大耳心宽体胖的死肥猪，那我们的小吉普不单只会被压到欲仙欲死，事后面对这个身材臃肿丑不忍睹的家伙的照顾，更是悲愤得随时可能出交通事故啊！作为宠物，吉普要的真的不多，不必给它吃高级饲料，也不必花宝贵的时间陪它玩耍；作为汽车，吉普一不耗油二不污染空气，乃是温室效应日益严重的今天最应该普及的绿色环保智能车型。正因为吉普有着如此多的优点，所以在《最游记》里负责污染空气的，主要是香烟和脏话不离口的金毛下垂眼不良青年……



摩可拿 From《魔法骑士》&《TSUBASA 翼》&《XXXholic》

成分：兔子＋糯米团子！身为Clamp笔下周边开发最多最红火的谜样生物，摩可拿最有魅力的地方其实就在于那莫名其妙难以捉摸的身份！“在它到底是什么东西都还不清楚的时候就已经无可救药地萌上了它，这才是萌最纯粹的奥义呀！”

饲主：由于摩可拿曾经出现在Clamp笔下的多部作品中，且时常跟不同的人出任务，本着“大众宠物”的原则，它的主人也不应该有所局限才对。不过目前看来最有主人气场的还是只有“次元的魔女”壹原由子，她的御姐作派连身为人类的四月一日都不得不沦为奴隶，摩可拿又怎能逃脱她的魔爪……不，或者我们应该说，摩可拿真正的主人只有吸金功力堪比吸血鬼的Clamp组合？老奸巨猾的侑子也不过是她们四人的集体化身罢了……



外貌：摩可拿是好比拖鞋、手套、筷子那类东东的概念，这么说的意思是，不是只有一只……而是像熊猫、奶牛、企鹅、斑马那样，有黑也有白。但不管是什么颜色，摩可拿的体型、能力与个性都是大同小异的，就好像一对生错了肤色的双胞胎一样。长长的耳朵和眯眯眼让摩可拿有点儿像兔子（但兔子要都是这种圆咕隆冬的体型大概早就在自然界灭绝了……），软绵绵的身体质感又让它酷似糯米丸子和抱枕（一看就恨不能用力咬下去或者坐下去！），所以说这个形象完全就是为着开发周边而设计的啊！

赏析：虽然在早期的故事里，摩可拿曾经被安排了一个“创世神”的伟大身份，但真的很难将这么隆重的位置与萌得没心没肺的它结合起来，还是乖乖扮演人尽可夫的宠物更有市场。长伴侑子左右的摩可拿，偶尔会因为上门来的客人的需要而被分开租出，例如小狼黑钢法伊他们进行穿越无极限的次元之旅时就带上了黑摩可拿而留下了白摩可拿在侑子身边待命（不行，说着说着怎么想到了黑白巧克力……）。虽然摩可拿乍看之下只有作为旅途点缀的用途，但它其实身怀多项能力，它是时空之旅所必要的穿越机制，还可以起到类似卫星定位系统的作用，让侑子通过另一只摩可拿知道小狼们的所在地点，与他们进行长途通话乃至监视（史上最萌的针孔摄像机……），更方面的作用是需要什么可以立刻通过摩可拿对侑子索取，只要能付出相应的代价，摩可拿立刻会送货上门，所以摩可拿不仅是QQ、旺旺、MSN、GPS定位手机、摄像头、公交卡……还是一间小型快递公司啊！它代表了二十一世纪最值得信赖的电子商务系统……除了发挥如上作用之外，摩可拿的大部分时间只是为着活跃气氛而存在的，在沉闷艰难的长途旅行中，在四月一日饱受侑子的调教奴役时，摩可拿在一边欢天喜地喋喋不休地说着风凉话，三八程度让人恨不得把它做成刺身下酒——说到下酒，形象娇憨乖巧的摩可拿其实贪吃又贪喝，完全跟它的主人侑子没有两样！每一个堕落的主人背后，都有一头兴致勃勃地模仿他的宠物……

伊丽莎白 From《银魂》

成分：企鹅？宇宙怪鸭？鬼？机器人？大叔？……虽然不想承认，但最后一个的可能性是最大的……

饲主：一个饱受通缉与暗算却就是喜欢不知死活地出现在公众场合、并在别人叫错自己名字的时候唯恐不被发现地纠正曰“不是假发，是桂”的美型脑残。

外貌：身高一百八十公分，体重一百二十三公斤，体型乍看之下不是储蓄罐就是邮筒，然而那并不是真实的他，而只是一张居心叵测的画皮……来自经典动漫人物“小鬼Q太郎”的形象，由一双大大的眼睛、长长的眼睫毛和两片丰满性感犹如香肠的嘴唇所组成！只看外表的话的确是人畜无害，甚至可以说是人见人爱，然而真实的他又是怎样呢？且看那身幕布之下的两条若隐若现的腿吧，飘逸的腿毛暴露了穿着这一身的伊丽莎白本质其实是一个变态的大叔啊！变态的大叔啊！由于长久以来他愿意对外公开的讯息截止到腿毛为止就再无下文，所以有关伊丽莎白更具体的音容笑貌现在仍是不解之谜。不过我们仍然可以从他曾经惊鸿一瞥的低沉发声上进行推断：拥有那么粗糙的声线，绝对不可能是什么美型男！

赏析：伊丽莎白是一个动听而脍炙人口的名字，就连英国女王也曾经使用（女王：不！不要说！不要让别人知道我跟大叔同名！），所以将有着这样名字的生物联想成雌性是多么自然，只可惜事与愿违。而分明知道伊丽莎白十有八九是个大叔仍旧将他形影不离地带在身边饲养……就只能认为桂的身上有某种深藏不露的性取向（否则怎么解释英俊的他至今单身，根本是除了伊丽莎白之外眼中容不下别人吧死基佬！）。不过作为宠物的话，伊丽莎白也算是尽忠职守了，别的不说，光是他对颠沛流离的桂的不离不弃就令人感动，俗话说狗不嫌家贫儿子不嫌娘丑。多少个腥风血雨的夜晚，多少个动荡不安的战场，伊丽莎白与桂携手走过。当桂下落不明时，伊丽莎白戴上一顶假发站在街边，高举除了误导之外没有其他作用的“有没有看到跟我很像的人”的木牌权作寻人启事；当桂被关进监狱时，伊丽莎白兢兢业业任劳任怨，从地底挖了一道比《银魂》这部漫画的连载还要长的隧道将他救出！放眼动漫圈，这份惺惺相惜的情爱指数又是几对主人与宠物所具备的？真诚地希望伊丽莎白与桂能够永远幸福地生活在一起，永远过着迎风而立、腿毛飘飘的恣意人生！



云母 From《犬夜叉》

成分： 猫？松鼠？鼬鼠？紫貂？或者……钾、铝、镁、铁、锂等层状结构铝硅酸盐的总称？不，它只是一只妖怪。不要试图追查妖怪是什么成分啦！

饲主： 珊瑚。不过犬夜叉大队里似乎每个人都有份使用云母，云母就好像一家公共厕所或者大众食堂那么老少咸宜……但由于从云母处索取奉献的人虽多，真正对云母有所付出的还是只有最初的珊瑚一个，云母的饲主最终还是确定只有珊瑚（这就好像有份去吃却不必买单的饭局一样令人心驰神往……）。

外貌： 其实云母这样的混合型宠物也完全有资格称之为"四不像"乃至"八不像"的，一看到云母就会让人忍不住想象它的爷爷奶奶爸爸妈妈都是不同的品种……身为雌性的云母在正常体型下的确很有撒娇的资本，它有一条柔顺的尾巴，条纹别致的皮毛也散发着油光水亮的质感，想来犬夜叉一行在旅途中一旦没钱了，云母应该能卖到一个不错的价位。作为妖怪，云母的特技是变身，当它摇身一变的时候，你会真切地感受到为什么波斯猫和狮子体积与气质如此悬殊却都算是猫科动物。那时候的云母不仅身形魁梧，还散发着一股凶狠狰狞的气场，红色的大眼以及露在嘴巴之外的獠牙更是触目惊心，让人轻易不敢当它是宠物而恨不能当它的宠物……



赏析： 虽然是妖怪，但云母不会说话，于是它在团队里的地位甚至比七宝这只小狐狸都低。不过论起重要性，云母又可以轻易甩开七宝几条街。虽然云母的形象跟臭鼬也有那么一点儿相似，但它可不是靠释放猥琐气体来熏死对手的主儿哦！变身之后的云母攻击力特强，什么牙齿爪子它都耍得有模有样，寻常妖怪轻易不是对手，可算是一匹不容小觑的战力。而更重要的是犬夜叉这一伙人多势众，移动起来多困难啊，就算是犬夜叉也只能够背一个人而已，这个时候多亏了有云母，它修长的体态、宽厚的背脊总能够让脚力有限的人好好坐着，高速移动，可以这么说，要是没有云母，《犬夜叉》这部本来就拖沓得好像乌龟一样的漫画这会儿都还完不了呢！比起吵吵闹闹的犬夜叉、蹦蹦跳跳的冥加爷爷和不着四六的七宝，永远以沉默而勤勉的任劳任怨姿态为人民办实事的云母就像是公安干警那么稳重，那么值得信赖……也因此，虽然珊瑚嫁给弥勒法师的时候两手空空清洁溜溜，但云母已经是一件抵一万件的最高嫁妆！

九尾 From《火影忍者》



成分： 狐狸。传说中的幻之生物"尾兽"之一，并且根据尾巴数量来排行的话还是名列前茅的VIP等级尾兽。

饲主： 漩涡鸣人。也许有人会质疑九尾怎么能算是鸣人的宠物，可是请不要忘记九尾与鸣人的如胶似漆程度，那可是甭管多亲密多忠诚的狗狗都很难做到的！惟一能够跟九尾匹敌的大概只剩下了蛔虫。鸣人甚至直接让九尾住在了自己的身体里，这样他还不能算是九尾饲主的话，你让那些把阿猫阿狗抱上床去一起睡的人情何以堪！

外貌： 古来九尾狐都有化身的能耐，且一化就总会化成倾国倾城的妙龄美少女，然后就可以去干一些影响书生高考或者妨碍总统执政之类的祸国殃民坏事，可是火影的世界里是个忍者就能用忍术变身，所以九尾被剥夺了这项特权而只能够以野兽的形象出镜，那形象可真是有够风中缭乱啊，黑不溜秋的特别不美观，体积又大，九条尾巴同时挥起来整一个群魔乱舞了得！不过由于被封印在鸣人的身体里的关系，九尾正儿八经地亮相机会其实不多，通常只是在回忆中出现，对此九尾想到了通过曲线救国的方式来增加曝光率的方法，那就是透过鸣人的身体来展现自己的特征，比如饥渴的双眼，脸上乱七八糟的花纹，屁股后摇曳的尾巴……啊，越说越觉得养这种宠物是多么重口味啊。

赏析： 早在鸣人还是一个呱呱坠地的小娃儿的时候，九尾就被封印在了他的身体里。他们双方完全是被一种非自愿的羁绊给捆绑到一起的，这就好像父母完全不顾孩子的意愿而擅自在他们出生前就玩指腹为婚一样离谱。显然鸣人跟九尾对彼此这位同居密友都不是太满意。不过鸣人之于九尾暂时还是包租婆那样的存在，因此当九尾看见自己的房东被人痛扁的时候常常也会不吝拔刀相助，像知心姐姐那样在鸣人的脑海里说一些"把我查克拉拿去用吧不要客气"这样的话（感人指数仅次于男朋友掏出一张信用卡递给女朋友并补充一句："刷爆它！"）。而鸣人总是一边抗拒一边在求生欲望的驱使下接受了九尾的好意（这就是所谓的"嘴上说不要，身体还是很老实嘛"……），从而让九尾透过他而暴露出的尾巴越来越多，越来越多……此外饲养九尾当宠物还有被它同化的副作用，所以鸣人在年纪轻轻的时候脸蛋两边就各长出了三撇未老先衰的胡子，至于他有没有因此染上狐臭之类更高级别的后遗症就不得而知了……九尾有危险，饲养需谨慎！

小白 From《蜡笔小新》

成分：狗狗。这一点原本不该有任何争议才是。因为小白的确就是狗，一条被人抛弃然后被小新捡回去了的小白狗。但……它长得实在太像棉花糖了，以至于无法百分百断定它真的只是狗而已。

饲主：野原新之助。也就是我们通称的小新同学。小新与小白经常以黄金组合的面貌登场，因此这个饲主身份本来也不该有任何争议才是。但是……指望三天打鱼两天晒网的小新来照顾小白的话它早就饿死了呀！不管是喂食洗澡还是带出去散步不都是小新的妈妈在完成吗（有教养的狗都只在家之外的地方大便的，所以如果没有小新的妈妈，小白岂止是饿死，甚至还会憋死……）。但尽管如此小新仍旧恬不知耻地以主人自居，这种分明没尽到什么责任却又要居功至伟的人就好像占着茅坑不拉屎一样令人发指。

外貌：由于原作者的画风比较简练（这是最客气的说法……），所以小白长得也比较简练。基本就是在一个圈（脑袋）和一个梯形（身子）的基础上演变而来的。虽然是有些略显抽象，但是在看惯之后不知怎么的就是有画得再精美再写实的狗狗也无法匹敌的魅力！这难道就是金庸老湿教我们的无招胜有招咩？正因为个头小小毛皮白白，小白才有了“小白”这个缺乏个性显然没有用心想过的名字。当小白蜷缩成一团的时候，会呈现一种软绵绵、蓬蓬松的质感，俨然是一坨极具欺骗性的棉花糖，小白到现在还没有被谁误吃掉真是太好了啊！

赏析：作为小新家的狗，小白理所当然应该感到压力很大，但也许正是因为身为小新家的狗，小白具备许多寻常狗狗所不具备的素质……比如它会在主人忘了带自己去散步的时候巧妙地脱下项圈（……项圈的存在意义到底是什么！），然后自己出去跑一圈流一身汗后回来套好，神不知鬼不觉；在肚子没有吃饱的时候小白会跑到肉店去，然后做一些滑稽可笑的特技表演来招徕顾客，完了店老板总会笑眯眯地分小白一杯羹……可以说就算没有人饲养，小白变成了野狗，它也完全有靠自己独立生存下去的能力啊（看到这里时，许多阿宅默默地低下了头，他们在心里惭愧地想着：“我也应该向小白学习……”）。小白岂止是通人性，简直是通灵。它虽然不会说话却完全听得懂人类的话，于是它会尝试着用指手画脚的方式把心里所想的传达给人们（什么马戏团的名犬面对小白都只能完败啊！）。丢球出去啊，握手啊，卧倒啊之类的简单伎俩对小白来说就像是亿万富翁面对一毛钱那样不屑一顾。而通过运用自己小巧、灵活等优势，小白也曾经打败过许多比自己更彪悍的狗。小白是如此完美的神犬，要说它的缺点大概就是跟小新走得太近，因此面对那些狗界的窈窕淑女，它总会忍不住脸红心跳，尾巴乱摆……在这里我们真诚地呼唤每一位漫画家都保重身体没事不要去乱登山，以避免更多像小白一样可爱的狗狗夭折于我们的视线啊！



哆啦A梦 From《哆啦A梦》

成分：猫。准确地说是猫型机器人。不过群众普遍反映佩戴着耳朵的哆啦A梦不像猫而像是狸猫，所以关于他的确切定位当真是扑朔迷离（多重属性的二次元宠物真太多了啊！）

饲主：野比大雄……话虽如此，但这家伙跟哆啦A梦之间除了符合“一个是人类一个是动物”的组合模式之外真的有哪怕一秒钟“主人”的样子吗……根本从头到尾都是哆啦A梦在照顾他啊！其实大雄才是哆啦A梦的宠物吧！……话说回来，跟以照顾人为己任的哆啦A梦在一起，任何人都会变成宠物吧……



外貌：地球人都知道的经典造型，因此不必复述了。不过哆啦A梦在刚出厂的时候身体是黄颜色的，也长着耳朵，后来拜一只老鼠所赐成了现在没有耳朵的残疾造型（乍看之下犹如一个和尚，太悲惨了，失去耳朵后出家了……），悲伤痛哭之后身体的颜色也褪尽，只剩下蔚蓝的底色。这里我们要对那只老鼠表示感谢，如果不是它的话，我们所熟悉喜爱的哆啦A梦就不是现在的这个模样儿了。

赏析：不管男女老少或生活在世界的哪一个角落，没有人会抗拒自己家里有哆啦A梦这一宠物吧。能实现你的所有愿望，能带你去到任何地方。有一种职业叫志愿者，就是本着为人民服务的精神而存在的，倘若不能在服务行业里一展所长，那反而令他们失去了生存意义。因此可以说，哆啦A梦帮的不是忙，是寂寞……也许有人认为哆啦A梦最有价值之处不过是他的口袋，会这么想的人麻烦直接在哆啦A梦的雕像前磕一百个响头。难道哆啦A梦是那么单薄的一个动漫形象吗？难道只要四次元口袋在手其他的就都能不在意吗？假设一个秃顶龅牙大肚腩还蓄着胡渣和腿毛的中年大叔也拥有哆啦A梦的口袋，难道你会甘心承认他是宠物？我们喜爱哆啦A梦，他的神奇伟大是一方面，他的俏皮可爱却也功不可没。事实上，若能有这样一个朋友常伴你左右，关心你，陪你聊天陪你玩，陪你渡过无数个寂寞的日夜，即使他不能带给你更多，你又还会有别的奢求吗？所以在哆啦A梦的故事里，即使有些时候，他因为某些原因要离开而大雄哭着请他留下来，不是为了任何还没能实现的愿望。只是因为他是他，惟一的、无可取代的好朋友，哆啦A梦。他曾为全世界的孩子带去彩色的梦想，而在我们成长了的梦想中，有多少人会希望让哆啦A梦好好地当一次自己的宠物，真的不需要做更多，只要快乐地吃他最喜欢的铜锣烧就好。

胡子小鸡 From《胡子小鸡》



成分：从体型上看不仅是一只鸡，还是一只尚未成年的小鸡；从脸、表情、气质、性格、人生态度……等方面看的话，是大叔，是百分之百的欧吉桑无疑啊！！

饲主：小学生羽田广志。他也是世界上第一个赏识胡子小鸡的人，在客流量极大的街市上，那么多曾经过卖鸡摊位或在那里流连的人都忽视了胡子小鸡的存在（当然有许多是选择性失明的），唯有广志慧眼识鸡，于茫茫鸡海中将自己对自己都没什么信心的胡子小鸡淘了出来。虽然此后他们之间完全是朋友关系，但若非论饲主，则还是舍广志其谁！

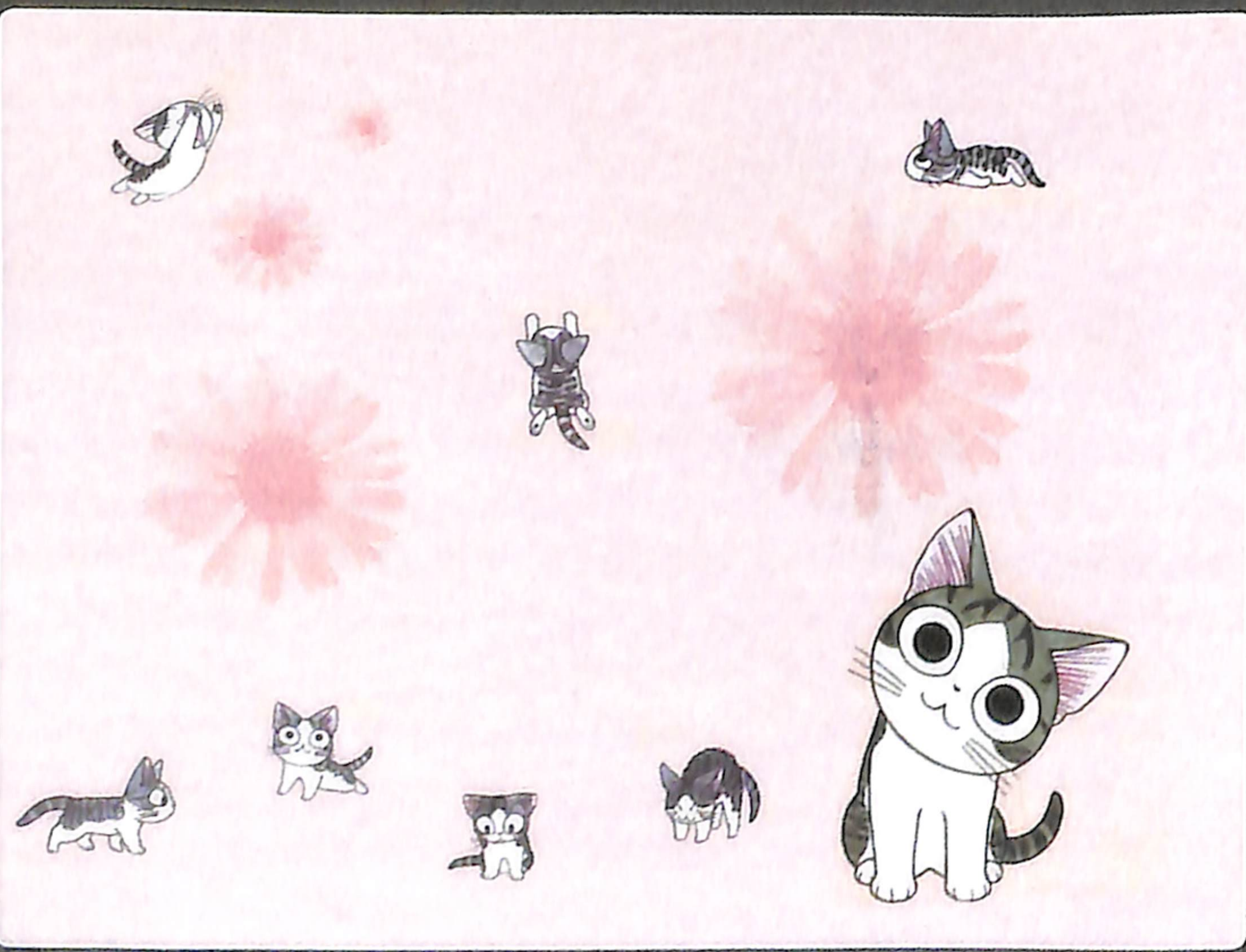
外貌：毛茸茸，黄澄澄，圆滚滚，萌兮兮……再标准不过的小鸡形象，却不知道为什么搭配了搭配了一张百分之百的大叔脸（用《银魂》里的话来说就是上帝造物的时候累了，看到鸡的零件和大叔的零件都还有剩就很不负责任地将它们随便组装了一下推出……），并且还是那种人生很不得志未来也只有变成糟老头子混吃等死这一种可能的大叔！看它那暮气沉沉的死鱼眼，粗鲁忧郁的圈圈胡，仿佛能闻得见烟酒臭的嘴巴（……连尖嘴都没有了！尖嘴在哪里！），一看之下就写着"公司倒闭"、"做生意失败"、"老婆带着孩子跑了"、"算了反正我的人生就是这样早点死好了"这些消极的句子啊！胡子小鸡刚登场的时候背对着群众缩在墙角里喝闷酒的沉重背影实在是太深入人心了（看到这种本质一目了然的鸡还会想要把它买回家的，也算是人间奇葩了……）

赏析：虽然胡子小鸡的形象比较的不堪入目，可是当他被广志买回家后，原本呈现在外形上的错觉却整个儿被颠覆了！它仍旧是个大叔，却不再是一无是处的废柴大叔，而是充满了无限可能的武士大叔！那是怎样令人意外的超展开啊！来到了羽田家的胡子小鸡过上了严以律己、井井有条的生活，它用纸盒子给自己建了座房子，用盖子当成桌子，用毛巾做成被子，过上了一种非常日本、非常平民的生活。那以后，胡子小鸡就俨然成了和式精神的代言人与推广者，言行举止的每个细节都传统极了！它会在家里大扫除的时候协助清理木板缝隙中的污垢，然后领悟到其实"挖"是一种武士道精神；它会在天气炎热的时候收拾好一个包袱来到附近的银行，一边吹免费冷气一边很淡定地品尝自带的酒与小菜。它的武士形象与精神甚至带给了拖稿的作家灵感，并激励着误入歧途的小偷像个真正的男子汉一般回头是岸！这种反差过大的转型幅度真是令人很不习惯啊！而就是这样的胡子小鸡，不管是在广志的班级里还是在上流社会都大受欢迎、人见人爱（……觉醒吧！品位！），只有广志的一个富二代同学看它很不顺眼（这孩子的审美是正常的……）。此外特别需要注意的是，胡子小鸡虽然是一只鸡却会说人话啊！为什么没有人觉得这一点很奇怪！你们的生活态度太随便了啦！

小叽 From《甜甜私房猫》

成分：猫。满大街都能够看到、与其去宠物商店挑选不如去路边草丛里看看有没有人丢弃的那种平凡得不能再平凡的猫。除此之外不具备任何附加属性。

饲主：山田一家。谢天谢地，本文进行至此终于是碰到一次无可非议的团伙作案了。山田家有爸爸、妈妈和小正太洋平三人，他们每个都可以理直气壮、当之无愧地自认是小叽的主人，因为他们都在不同程度上给予了小叽关爱，是他们共同构成了让小叽可以放心淘气、安心生活的"家"，缺一不可。



外貌：小叽是一只母猫，从年纪上看也就是一个未经人事……啊，不谙世事的无知萝莉，所以它的身材娇小，属于两只手刚好可以把它揉成一团的类型（好可怕的形容……）。样子小小的小叽全身散发出一种软绵绵的稚气。它的毛皮是灰色的，属于肚皮的那一块又光滑白皙得耀眼。它的表情更加丰富，喜怒哀乐均可自成一派，共同点是都能把人萌出内伤。实在难以想象这么可爱的一只小小猫有朝一日会长大变成那种身子长长的成年猫的样子，啊，亲爱的小叽，你可千万别长大哦。

赏析：在本专题介绍的所有二次元宠物中，小叽无疑是最普通的。既没有神秘的出身，也没有奇特的能力，不会变身也不需要战斗，乃是真正意义上的"宠物"，而它渡过的每一天也诚如字面所示，是一种备受宠爱的生活。小叽的个性说好听一点是天真无邪，说直接一点的就是又傻又自以为是……它总是将其他人对自己说的听不懂的话进行擅自理解，然后按照自己的步调来接触那些感兴趣的事物。家或小镇，对小叽来说都是处处埋藏着宝藏与惊喜的乐园，不知天高地厚的它因此经常四处探险兼搞破坏，然而又因为小叽实在太小又太猛了，无论是山田一家还是镇上的动物朋友，在被小叽害得紧张兮兮的同时所能够做的也只有"哭笑不得"，而完全无法对它发脾气。依靠着大家的宽容以及自己的好运气，小叽天下无敌地游走在家里的每个角落与大街小巷。面对小叽，似乎再怎样不耐烦的心都会变得柔软。它就像是一扇清新的窗户，透过它，我们同时看到了儿童世界与动物世界的五彩斑斓风景。最可爱的猫咪漫画，最可爱的猫咪，小叽当之无愧！

小波 From《幽游白书》

成分：不单只是无法归类、连它比较接近什么动物都很难说得上来的魔界生物。

饲主：浦饭幽助。在幽助决定接受死而复生的考验时，乳臭未干的小阎王送给了他一个蛋，并称该蛋会吸取幽助心中的善念和恶念茁壮成长，最终破壳而出的就是小波。因此没有幽助也就不会有小波，甚至我们可以说，幽助就是孵出小波的人！他们的关系已经超越了饲主与宠物而堪称母亲与孩子……

外貌：小波、小波长得像……长得像……狗的脑袋？至少它那一双能当翅膀使用的"手"的确是酷似狗脑袋两侧的耳朵。看上去胖墩墩像个抱枕的小波，身体呈现一种一点儿也不动人的晦暗色泽。呆板的眼神倒是颇有伊丽莎白风采，但伊丽莎白的嘴巴是企鹅、鸭子的嘴巴，而小波的嘴巴却是尖尖的鸡嘴（胡子小鸡啊，你的嘴巴到底是怎么回事）。小波还长着头发，头发的中央有一块经典的斑秃，这样的发型配合那样的嘴型，活生生就是最典型的日本妖怪——河童呀！只有一坨脑袋的河童太不美型了……不过令人惊异的是小波居然还有一种预示着"成长"的变身形态（二次元世界里会变身的宠物实在太多了！并且还有许多都是以成年前后为划分，你们这是作弊！你们有想过丑小鸭和安徒生的立场吗！），那时候的小波不再是不明生物，而是一只显而易见的、像恐鸟那么大只的魔界巨鸟。平展开一对巨大的翅膀甚至可以挡住子弹的扫射，翱翔天际的速度更是足以媲美喷射机！鸟枪换炮都不足以形容这样的转型啊！

赏析：小波最开始只是作为幽助复活考验的一个环节而存在的，也多少以度量衡的形式让我们知道了这个满脸写着不靠谱的男主角本质的确是善良的，否则的话小波的模样就不会是现在这样傻萌傻萌的。不过在很长一段时间里，随着幽助与同伴们此起彼伏的战斗与接连不断的升级成为故事的重点，小波通常只出现在女孩子们的怀抱中，偶尔发出一两下可怜的叫声提醒大家自己的存在。把幽助的脑袋当成鸟巢呆呆地站在上面的傻眼也一去不复返，简直可以说是花瓶中的花瓶……但是幽助人生中的多个关键时刻却都有小波的参与，如同小阎王说过的那样，小波可以说是幽助的分身，是吸收幽助的精神与信念成长的生物。在幽助参与暗黑武道会的时候，他曾因为艰苦的修炼而失去意识，那时是小波喝饱了一肚子的水前来灌溉幽助（虽然那实在是很努力、很感人的一幕但还是想说……这种跨越种族的间接接吻实在是太恶了啦！），小波的一再失败恰似当时幽助的一蹶不振，最终他为着给小波疗伤而突破极限，幽助的进化与小波密不可分。在幽助被仙水杀死的时候，小波同样呈现假死状态，而在幽助觉醒了"魔族"的真正身份时，小波也迎来了他翻天覆地的进化，再也没有哪只宠物能跟主人合拍到这种程度了，不愧是幽助的精神分身。此外，小波还有一个比较恶趣味的功能，那就是可以像答录机一样代替被人传话，幻海婆婆就曾经通过小波与幽助对话，让人感叹这其貌不扬的小家伙也未免太多功能了……



斑老师 From《夏目友人帐》

成分：又是一只典型性的妖怪型变身宠物，所以斑老师同时具备两种成分，一是最具普及型的猫咪形象，二是既像狗又像狼，既像布鲁布鲁又有点像云母的巨型白色妖怪……

饲主：不用说当然是夏目贵志了。虽然他管它叫"老师"而它也总是口口声声地说"老子才是夏目的主人"，但从怀疑夏目移情别恋的时候斑老师所受到的打击看来，丫其实多么重视"宠物"这个位置，分明是个口嫌体正直的傲娇……再者如果没有夏目的话，斑老师的食宿都很成问题，而它又曾经跟夏目许下过厮守终生的约定，所以说啊斑老师你不要再耍酷了，老老实实地从了夏目吧……

外貌：斑老师曾被封印到日本传统吉祥物——招财猫型的容器里（现在的妖魔封印处越来越古怪了，如果专门挑可爱的容器来收纳它们，是不是就能得到一只只可爱的宠物呢？这也许值得形成产业……），焦不离孟孟不离焦的日子久了，斑老师不幸被同化，就此变成了一只活生生的招财猫，有着喜气洋洋的花纹与笑容，有着脑满肠肥的腐败体型与饱和的脂肪……总之就是胖到让人怀疑拿根针扎下去会不会"嘭！"的一声爆炸掉啊！至于斑老师的原形那可就凌厉俊逸多了，毕竟是道行高深、在妖魔界地位显赫的人物。完全无法将它跟招财猫结合起来联想（不知道老朋友看到现在的它会不会有一种物是人非的沧桑感……）。



赏析：对于重视传统文化，并且有那么一点儿封建迷信的人来说，斑老师真是居家旅行杀人灭口（等等，为什么要杀人灭口！）的必备宠物，光是它的那个外形就是任何宠物店都踏破铁鞋无觅处的金字招牌了。不管家中是否开店做生意，饲养一只招财猫好吃好喝地伺候着绝对不会有错，即使它不会捉老鼠，即使它胖到有迸发高血压脂肪肝胰腺癌等多种肥胖疾病的隐忧，即使不能像一般主人对待猫咪那样将它抱在自己的怀里打滚（……放弃吧，你会被活活压到胃穿孔的！），只要能看到斑老师宛如菩萨一般慈眉善目的音容笑貌，一切也就够了。也许有人认为这样一来斑老师岂不就是传说中的花瓶？那又如何，原本它就是由一个招财猫外形的容器所演变过来的啊！担纲花瓶根本是它的天职……只有做好了这样的心理准备，才能够将家计被斑老师吃出经济危机来的时候仍旧处之泰然。话说回来斑老师也实在是太胖了，也许它变身以后对妖怪是很有威慑力，但维持猫咪形态的时候连小萝莉也不害怕甚至还将它错认为"小猪"……这实在不像是一头有尊严的妖怪所应该承受的误解啊！

世界何其大，宠物何其多，却不是所有人都有心有力饲养，许多时候，我们只能够出神地看着那些喜爱的宠物心驰神往而难有更具体的动作。二次元宠物的好处就在于你无法饲养，而只能够以想象构建天地，虚拟自己与它的愉快生活，思想有多远，萌与快乐就有多远。本文的最后想要突兀地为《游戏·人》的八周岁生日献上祝贺，愿未来的日子里，你仍能以平台形式为我们展示更多来自ACG世界的美妙；愿不具备半分宠物模样的你，能得到更多造物的恩宠。

映画馆

三十年闪回



曾经影响了中国观众和游戏玩家的那些美剧

大约在30年前一个夏天的晚饭后，四合院里惟一一台14寸黑白电视机被搬到最显眼的位置，它的正前方很快就围坐一群街坊邻居，人们正在焦急等待着一部"外国电视剧"的开演。故事说的是一个长着类似蹼样的双手，像海豚那样在大海中傲游的帅气男人，他被人们称为麦克·哈里斯。没有人知道他从哪里来，要往哪里去，他自己也没有问题的答案。除了水中的生物以外，他不愿意接近任何陌生的东西。带着各种各样的目的人类将这个从海洋里面来的人当做自己的研究目标，伴随着一起起神秘离奇的事件，一宗宗不可告人的阴谋，和一场场惊心动魄的冒险。

这，便是于1977年拍摄完成的美国科幻连续剧《大西洋底来的人》，三年后被引进国内，成为了第一部正式在中国大陆地区播放的美国电视剧。在那个神州大地百废待兴的年代，对于大众文化领域几乎处于空白状态的国人而言，这部科幻题材的电视剧只能看出个大概，一些惊悚情节甚至让不少人整夜做噩梦，不过这丝毫不能影响它的热度。在国门关闭了三十多年之后，能够看到一部来自"资本主义花花世界"的电视剧，这本身就是一件很不容易的事情，就算是囫囵吞枣又如何呢？

很快这部电视剧给社会生活带来的影响就显现了出来：麦克·哈里斯，成为了一个在中国知名度最高的美国人的名字，尽管他是虚构的。主角在剧中所佩戴的蛤蟆镜，被青年人亲切地称作为"麦克镜"。穿条喇叭裤，赤裸上身戴着"麦克镜"在大街上闲逛，成为了最前卫的装束，以至于这一形象被用到了当时一些批评"后进青年"的街头宣传画中去，真可谓"都是麦克惹的祸"。

对于很多人而言，1980年的8月就是夏夜、晚风、人群，还有美国人在大洋彼岸为我们所营造的一个梦。《大西洋底来的人》在为中国观众开启了接下来三十年美剧时代的同时，也为我们打开了一扇窥探西方社会的窗口。

文 十大恶劣天气 编 胜负师 美编 NINA

黄金时代

美剧在中国的两次热潮

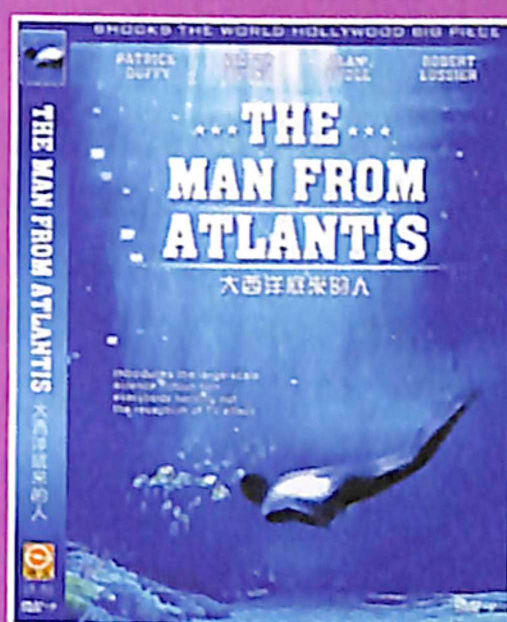
美剧在中国的第一次黄金时代，从属于"麦克·哈里斯"的八十年代初期开始，到九十年代中期结束。如果说《大西洋底来的人》所引发的热潮，很大程度上是因为它满足了当时中国人对西方世界的猎奇心理的话，那么接下来美国电视剧的大量引入，则让观众们拥有了充分的选择权，并且培养出了独特的粉丝群体。当时中国观众的收视条件相对落后，也很难得到准确的电视预告信息，看了上集没下集是常有的事情。即便是定时守候在电视机旁，电视台也可能停播或者延播。在这种情况下，文化差异较小、情节紧凑，并且一集一个故事的动作类系列剧，成为了最受观众们欢迎的美剧形态。

就这样，美剧所带来的震撼犹如一阵阵巨浪向着中国观众袭来。同时影响老、中、青、少四个观众群体的二战题材系列剧《加里森敢死队》，让我们第一次发现原来"革命战争题材"的主角们可以是一群鸡贼，原来"为正义事业奋斗终身"的反法西斯英雄们，无论是在长官训话，还是执行任务的过程中都插科打诨、嬉笑怒骂，总之没个正经样儿；1983年的《斯蒂尔传奇》中让我们认识了后来第五任007的扮演者皮尔斯·布鲁斯南，一个职业为小偷和骗子的帅哥，外加一个遭受性别歧视的女私家侦探，为观众演绎了许许多多妙趣横生的故事；《神探亨特》这部如今看起来普通到极点的侦探剧，在中国的火爆程度就连剧作组成员自己也无法理解，他们真正不知道的是这部戏填补了侦探、推理题材在中国荧幕中的空白；当年在"正大剧场"中放映的6集电视剧《八十天环游地球》，让我们在荧屏上体验了法国科幻小说作家凡尔纳最受读者欢迎的这部作品；描述非洲黑奴苦难历程的《根》，让曾经同为受压迫民族的中国观众感同身受；90年代初引入国内的《成长的烦

恼》，将我们的视角第一次离开超人英雄、特种兵和神探，进入一个普普通通的美国家庭，寻找中美两国普通民众在不同生活条件和社会背景下的共同点。

美剧在中国的第二个黄金时代，具体始于哪一部电视剧，相信读者们都有不同的意见。但可以肯定的是，相当多的人正是通过"史高飞"（Michael Scofield）的一句"Previously on Prison Break"，第一次认识了这种被称为"美剧"的全新视听娱乐方式，尽管他们中的绝大多数人在小时候都看过以盗版录影带、VCD方式传播的"美国引进电视片"。与美剧的第一个黄金时代不同的是，观众外语能力的提高，高速互联网的运用，P2P软件的流行，以及国门的进一步开放，使得美剧与中国观众之间的距离无限接近，美剧迷们几乎可以以同步方式观看到最新一集。第一次黄金时代所流行的那种"一集讲一个故事，彼此之间毫无关联"的系列剧，也被以"季"作为划分，情节环环相扣的"Continous-storyline Drama"所取代。其中观赏度较高而文化差异可以忽略不计的科幻、动作和悬疑三大类型剧，成为了观众们的新宠，这也迅速形成了以ABC台的《迷失》（以下简称LOST）、Fox台的《越狱》（以下简称PB）和《24小时》（以下简称24）为主体的庞大美剧观众群。

2010年对于国内的美剧迷而言是相当失落的一年，继PB之后，24和LOST中的两位"Jack"也先后献上了他们的谢幕演出，宣告了中国观众从此进入了"后大牌美剧时代"。美剧在中国的第二次热潮所伴随着的，是电子游戏这种互动娱乐方式的高速发展，这使得美剧除了电视，还增加了一种全新的表现方式，观众和玩家两个群体也因此而第一次发生了重叠。几乎所有的大牌美剧，都有自己所对应的官方授权游戏。一些剧集由于所处的时代限制，无法推出属于它们的"电子版"，但游戏开发商会套用其中标志性的设定，来打造出一款非官方的互动大作。像"集"、"前情提要"这些美剧的标志性表现方式，也被像《鬼屋魔影》这样的冒险类游戏所借鉴，甚至还有像《心灵杀手》这样完全意义上的"互动美剧大作"的登场。





▲《大西洋底来的人》，给中国观众打开了一扇窥视西方世界的窗户。

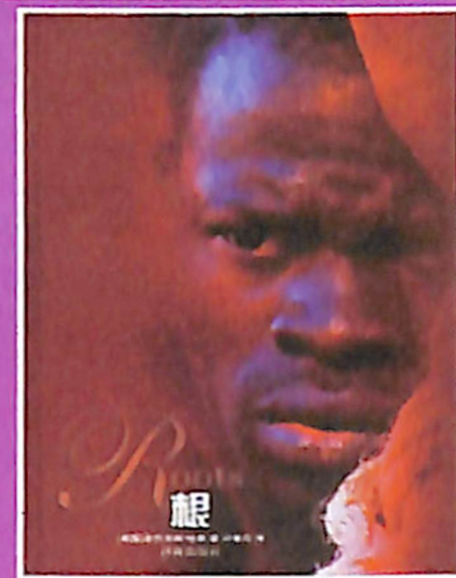
▼由于在播出后"社会负面影响过大"而遭遇禁播的《加里森敢死队》，也间接推动了黑录像厅的发展。



▲《斯蒂尔传奇》中青涩的布鲁斯南。



▲《成长的烦恼》，中国家庭情景剧的启蒙作品。



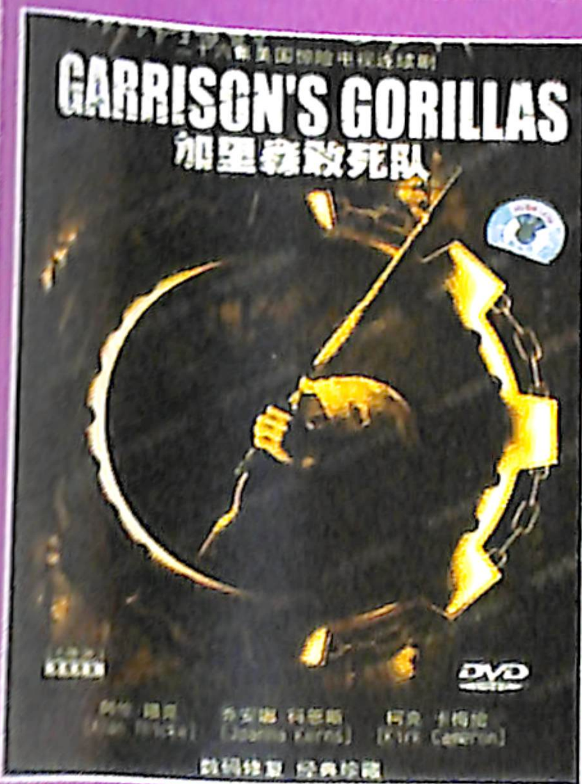
▶描述非洲黑奴历程的《根》，让观众们深刻体验到了历史教科书所无法记载的苦难。

1981 判经离道的美式震撼

——加里森敢死队

《加里森敢死队》的原名Garrison's Gorillas，直译过来就是"加里森的恶棍们"，最后一个单词还是一个南部俚语，光一个名字就阐明了这个"敌后武工队"的粗鄙本质。就像听信了"侠盗猎车手"这个译名的玩家，不可能预知GTA的"打砸抢"本质一样，第一次看《加里森敢死队》的中国观众被剧中主角们的形象彻底震撼了：这群"敢死队"，可不是习惯上理解的那些政治过硬、作风优良，对同志就像春天一样温暖，对敌人就像冬天一样寒冷的好战士，也不是在大敌当前之际舍生忘死，勇往直前，身中数弹还能扫倒一片敌人，最后合上双眼之前不忘交党费的革命英雄。一群轻则无期，重则死刑的罪犯，被陆军情报部的加里森中尉从监狱中弄出来，签完军令状之后凑成一支敌后特遣队。加里森知道这群恶棍表面上是将自己脑袋往裤腰带上一别，而实际想着的肯定是伺机开溜。为了将这群无组织无纪律的家伙捏合成型，他放下成见，对队员投入了百分之百的信任，用自己在战场上不畏生死、顽强勇猛的精神感召着这个特殊的群体，最终赢得了手下们的尊重，使得加里森敢死队成为了刺入德国法西斯心脏的尖刀。英国小偷、意大利开锁专家、法国骗子、扬基佬杀手和美式英雄在德国人的地盘上尽情撒野。使坏是他们最基本，同时也是最重要的技能，只不过现在的"犯罪"对象变成了一群让人恨之入骨的法西斯恶魔。他们营救战俘，破坏物资，绑架军官，炸烂法西斯的秘密武器，将敌人整的是晕头转向，纵然身处险境，加里森的队伍每次都能戏剧性地涉险过关。本剧人物性格鲜明，从容冷静的队长，爱耍小聪明的"鸭子"，冷酷的"酋长"，机智潇洒的"戏子"，冲动率真的"卡西诺"，每一个的性格都给观众留下了深刻的印象。

正是因为本剧的反英雄角色设置所带来的颠覆感，第一集《兵不厌诈》让观众看起来感觉特别长，而后续剧集每次都让人感觉时间一晃就过去了。《加里森敢死队》刚刚播放，其"社会效果"就迅速显现了出来：小孩子将吃剩下来的西瓜皮扣在脑门子上面，模仿德军行纳粹礼的样子喊"嗨希特勒"。中小学生用柳条做成剧中"酋长"最善使用的飞刀，这一冷不丁就从什么角落里面飞出来的"大杀器"随处可见，成为了当时的一大校园安全隐患。80年代初大量知青返回城市，因为暂时无法落实工作而成为了终日游荡的社会青年，他们将剧中敢死队员们的抽烟、喝酒和群殴当做一种时尚去模仿，更有一些媒体将一些违法犯罪事件归咎到这部"教坏年轻人"的电视剧的身上。于是当16集播完之后，观众们在看到一段"本剧已经播放结束"的字幕之后，便再也无法欣赏"加里森"们的传奇。通过1981年第四期的《电影评介》，人们才知道这部扣人心弦的系列剧遭遇的是突然死亡，这本学术刊物以严



▼中国观众当时从未见过用"反面人物"去执行正义目标这种模式的故事。





▲多年以后也许我们记不住具体的情节，但这群有血有肉的形象却依然清晰。

肃口吻这样批评《加里森敢死队》："轰动一时的美国电视片《加里森敢死队》停映后，不少人都想看下去，因为它新鲜、热闹、激烈但是细想一下，看过之后给人以什么教育？对社会有什么影响？很值得研究。这部片子取材于第二次世界大战反对德国法西斯的斗争，用意是好的，但是片子中看不到德国法西斯的残暴、破坏和给世界人民带来的灾难"洋洋洒洒万字的文章，只有开头的第一句话说到了点子上——确实观众太想看到没有继续播出的10集。烟雾缭绕的地下录像厅，成为了很多人实现这个梦想的地方。至于下一集(EP17)，一直到整整十年之后才随着剧集的"解禁"在中央台播出。当年那些拿"戏子"、"高涅夫"、"酋长"给小伙伴们起外号的孩子们，已经跨入了大学、工厂和军营的大门，而那些用"加里森"填补苦闷生活的"社会闲散青年"们，也步入了而立之年，成为了家庭的主心骨和国家的栋梁，此时看到那些熟悉的形象在荧屏中再度登场，演绎完他们尚未结束的故事，让很多人为这次"迟到的再见"而唏嘘不已。

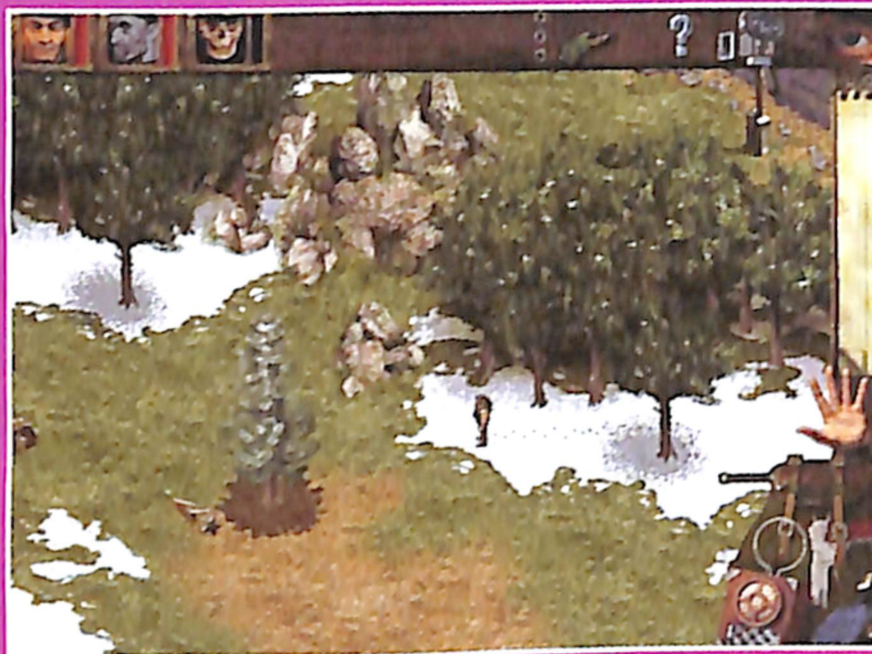
【相关游戏】

在全球资讯传播方式相对滞后的六七十年代，"加里森"的全球观众居然超过了十亿，这是一个相当惊人的数字。一个叫做Ignacio Perez Dolset的西班牙人，就是这个庞大群体中的一份子。1996年，他在马德里创办了Pyro工作室，着手打造一款以"加里森"为原型的即时战术游戏，这便是后来在PC和PS平台上大红大紫的《盟军敢死队》。

这个"敢死队"的组成人员，几乎是"加里森"的翻版——他们中的绝大多数，都是劣迹斑斑的罪犯。惟一的不同，就在于这个恶魔小队的领袖——绿色贝雷帽可不像加里森中尉那样英明神武、根正苗红，这个有严重暴力倾向的家伙因为蓄意伤害高级军官而被判处14年监禁。在这个肌肉猛男的队伍中，我们可以找到与"加里森"类似的小偷、司机，甚至还有一个和"戏子"一样来自法国，精通欧洲主要语言，且模仿能力惊人的敌后变色龙——"间谍"。

《盟军敢死队》初代的难度令人发指，这是一款全程让玩家将心提到嗓子眼玩的游戏。没有"废人"和"废招"，更没有可以独当一面的猛将，必须将敢死队员们各自的特殊技能组合到一起，通过精密的配合才能过关斩将，稍有差错就会迎来全军覆没的结局。与后续作品相比，初代最能体现"加里森"的行动特点，关卡设计师也在许多任务设置和细节上对这部电视剧进行了充分的致敬。而后续作品在风格上的弱化，直到最后的终结，也与游戏"加里森"味道的丧失有着最直接的关系。自从2代以后，为了突出爽快感，队员们开始变得一专多能，几乎每个队员都有以无声方式解除敌人战斗力的能力，至于藏匿尸体、射击，更是演变为了通用技能。后来这一系列在更换制作小组之后，干脆"突变"为了动作射击游戏，最终被自幼受"加里森"熏陶的玩家们抛弃，也是一个必然。





▲《盟军敢死队》初代，体现2D时代美工水平的精品。



▲如果不是屏幕左下方的文字，我们实在不知道这双攥着燃烧瓶的手，属于贝雷帽大神。

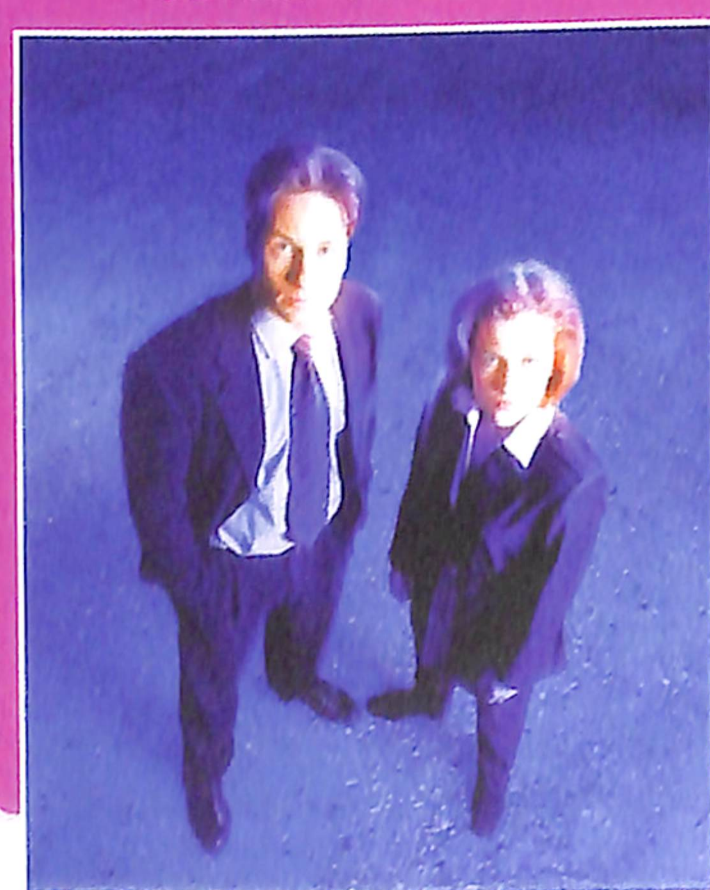
1990 永无止境的真相之旅
——X档案

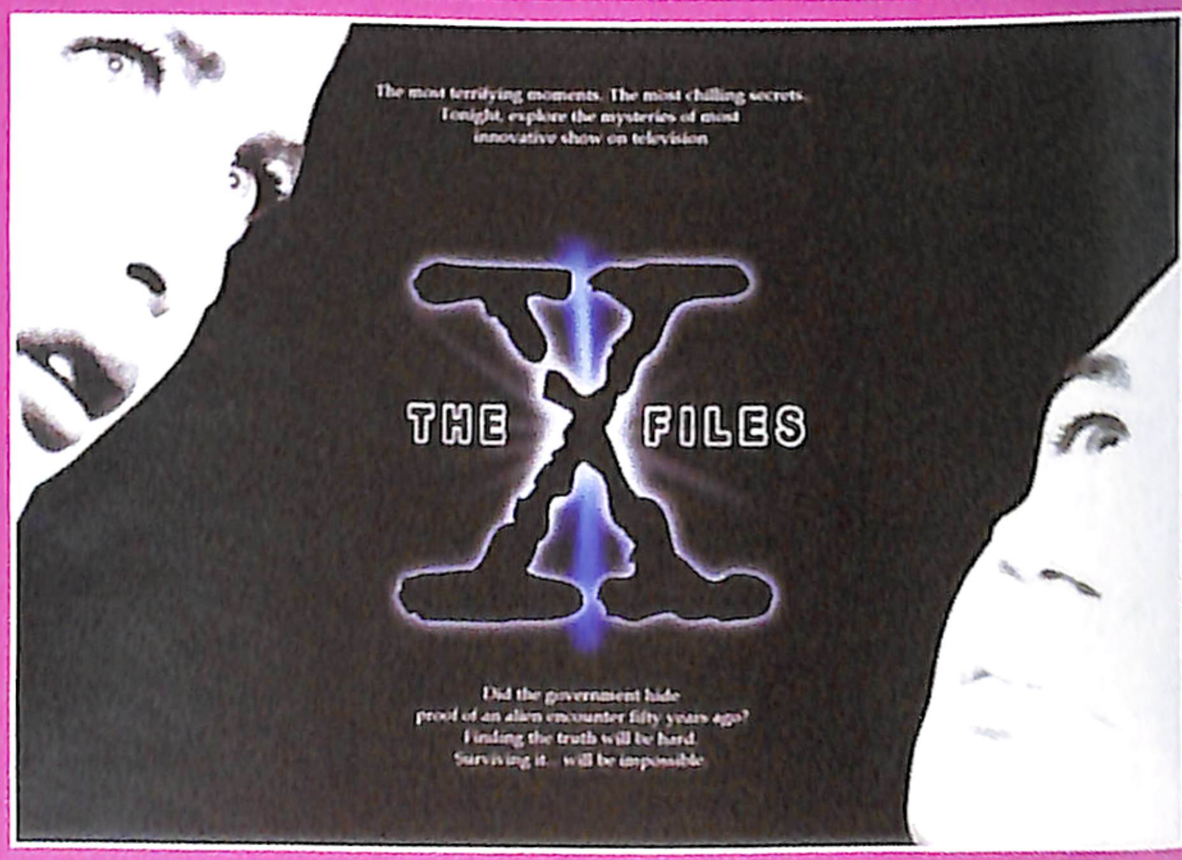
2008年7月，《蝙蝠侠 黑暗骑士》创造了三天1.5亿美元的票房纪录。就在一周之后，一部投资仅3000万美元，没有特效，没有大牌影星，从商业角度看几乎找不出几个卖点的小成本电影，却牵动了亿万观众的心。它就是《X档案 我要相信》，距离同名剧集的最后一集已经过去了六年时间。主创Chris Carter依然在电影中重复着剧集的典型模式：一具面目全非的尸体，奇怪的杀人手法，深不可测的动机，以及层层剥笋之后的拍案惊奇，相当于把原本40分钟的电视剧"扩容"到了一部电影的长度。整个过程是平淡的，也只有剧集的粉丝们，才能从中体会到导演的真意。十几年前，很多人在听到X档案的主题曲时，觉得这是世界上最毛骨悚然的音乐。而此时在影院中再一次听到了这个熟悉的旋律，他们会觉得这是世界上最温暖的音乐。

看到不再青春和犀利的Mulder、Scully重逢，看到岁月留下的痕迹并没有影响到他们之间的默契和暧昧，这一切对于观众而言已经足够了。二人的眼神中流露着沧海桑田之后的平静，在铁杆观众眼中，他们并不是一个遭遇某种中年危机的胡渣大叔和一个减肥彻底失败的大妈，而是两个多年未见的朋友。只有观看过全部两百多集《X档案》的人，才能体验到平淡之下的那股化不开的温情。

《X档案》奠定了美式科幻剧的模式：主线集和非主线集的划分，使得剧集既保持了故事的紧凑感，同时也激发了观众持续观看的乐趣；剧情包含了科幻题材所能涉及到的方方面面，并且融入了政治惊险和恐怖题材的表现手法。诸如政府阴谋、变异生物、救世情结、外星人、肯尼迪遇刺真相、冷战、三边间谍、穿越，几乎囊括了世界上所有已知和未知的代表性谜题，以至于之后的同类题材影视作品很难在故事上推陈出新。但真正让观众迷上这部戏的因素，是《X档案》

▼穆勒和史高丽的搭档组合堪称经典。

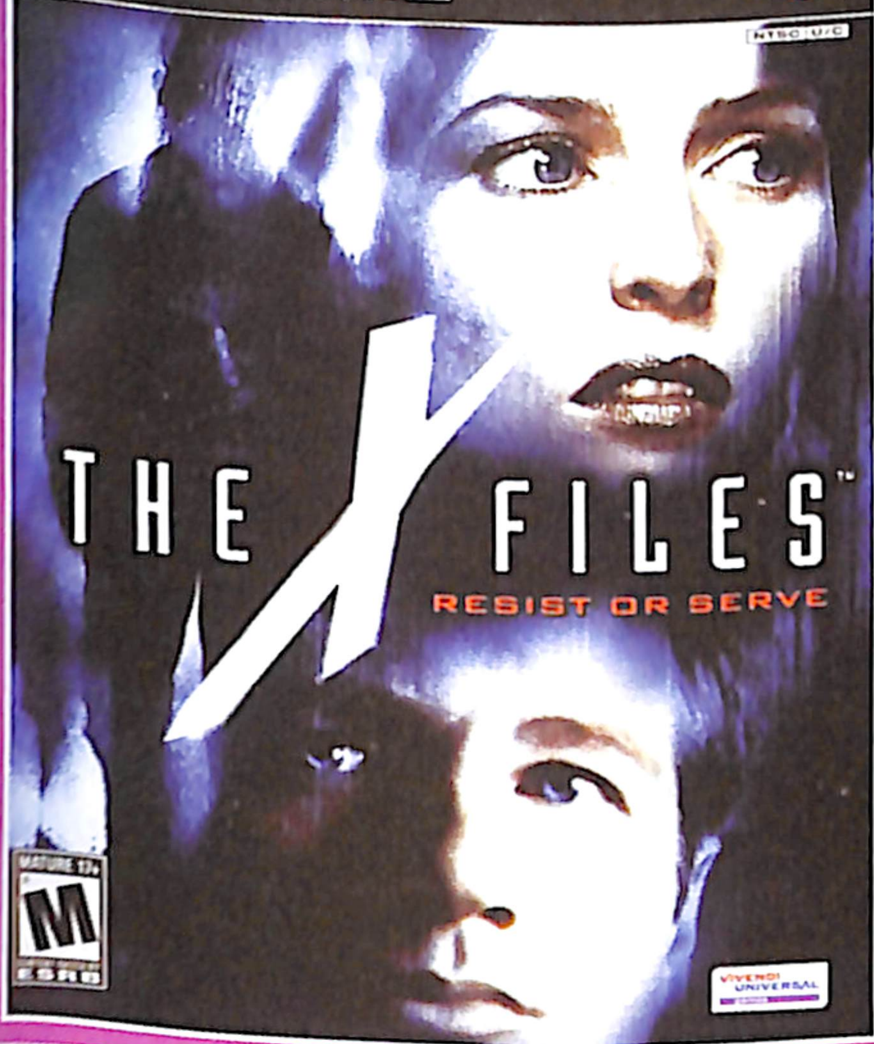


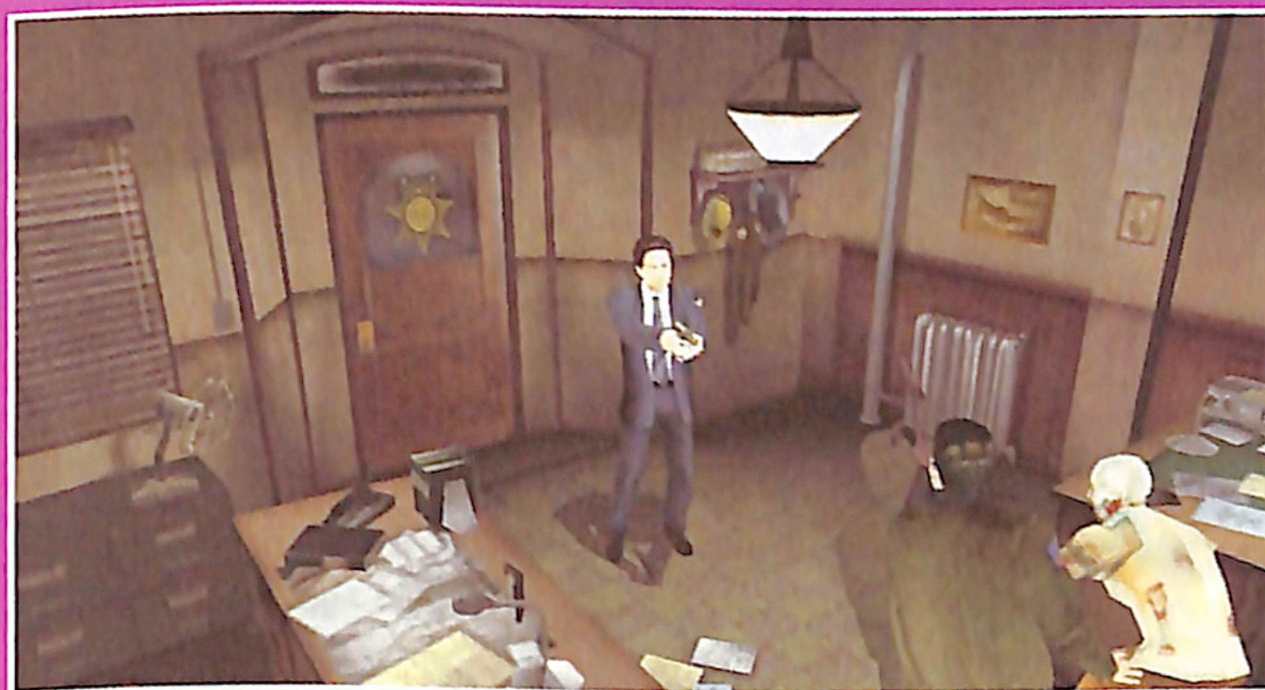


的"人"，而不是"物"。

身为 FBI 外勤探员的 Mulder 是聪明的，同时也是偏执的，以至于他从不在乎别人的看法，只相信自己一拍脑袋所想出来的东西等同于真理。有医学博士头衔的 Scully 探员，则是理性的化身，她怀疑一切通过感官获取到的"事实"，只相信科学和逻辑。就是这样两个背景、学识、想法和思维方式大相径庭的人，在长达 9 季的电视剧以及两部电影中却成为了最佳拍档。这个看似矛盾无比的人物组合，正是编剧们的高明之处：每当遭遇异灵事件之后，Mulder 首先想到的便是"小绿人"之类在常人看来很"无厘头"的解释，而 Scully 则会首先尝试用已知的科学原理进行分析。从观众的角度来看，如果《X 档案》只有 Mulder，那么剧情就会变成毫无理论基础，以至于让人感觉扯到不能再扯的"神棍剧"。如果只有 Scully，则这部充满想像力的剧集，就会变成另一部《走进科学》——每每开头看似光怪陆离的事件，到谜题揭开之后却让人大呼上当。将他们两个人合计到一起，则一切问题都解决了。在 Scully 所代表的理性没有办法对人类未知的事物给出解释的时候，此时需要的是 Mulder 天马行空的想像力。在男主角空有假设而无理论基础的情况下，就需要 Scully 用理性将观众从科幻带回现实之中，这种互补便构成了面对一切难题时的解决方案。FOX 台为《X 档案》打造的姐妹篇《危机边缘》(Fringe) 中，主角搭配依然沿袭了《X 档案》的思路，只不过"感性"的任务交给了女探员 Olivia，而负责理性的则是靠"神经刀"耍宝的 Bishop 两父子。

永远是湿漉漉的马路，昏黄的路灯，街角闪过的神秘黑衣人，大宅内一个个苍老面容的阴谋家，永不可见的真相和无可奈何的表情。"The truth is out there"，Mulder 无数次地重复着他的话语，世界即便不像《X 档案》中那样永远被笼罩在一片灰色和阴冷之中，很多时候我们在触手可及的真相面前也无能为力。正是因为这个原因，Mulder 和 Scully 才坚定信心，继续他们永无止境的探索之旅。



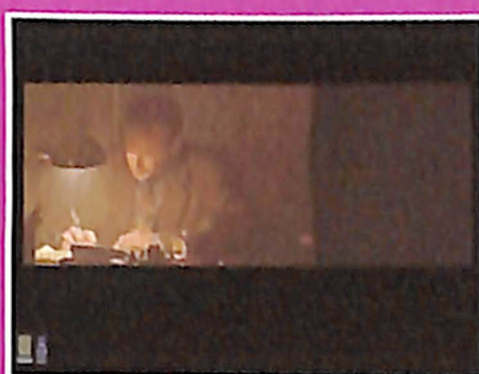




▲游戏版的主角是由一个叫做 Jordan Lee Williams 的演员出演的。

◀很像是《生化危机》的解谜强化版。









▲游戏版的过场是在一间废弃的海军医院中拍摄的。

【相关游戏】

FBI 探员 Craig Willmore 坐在位于西雅图的办公室内，面对个人工作站的登陆界面，你需要代替他输入自己的姓名和密码。前者不是问题，至于密码，难道你只能像"小强"Jack Bauer 那样自己对自己拷打 30 分钟，然后搞清楚它究竟是什么吗？答案当然是否定的，《X 档案》于 1998 年推出的同名 PC 游戏（PS 版于 1999 年发售）将《生化危机》的视角解决方案与美式传统解谜游戏结合到了一起。作为早期美剧题材改编游戏的代表，同名游戏版不但注重发挥原创剧情的优势，而且还原创了一个主角——也就是刚才提到的 Willmore。游戏的故事发生在第三季的时间线之中，玩家所扮演的 Willmore 的使命是调查 Mulder 和 Scully 在华盛顿州艾佛斯特地区的失踪事件。首先与 FBI 助理局长 Walter Skinner 会合，调查 Mulder 和 Scully 最后出现的地点，再前往事发前他们所居住的旅馆，通过所发现的蛛丝马迹理顺自己的调查方向。这个之前只处理过凶杀案的青葱探员，一直到最后才意识到自己所面对的是一个涉及影子政府和外星人入侵的惊天阴谋。这部"互动美剧"与第三季以及 1998 年上映的电影版《X 档案 征服未来》有着相当大的联系，最令该剧观众惊讶的场面，莫过于在 S3 中遭遇暗杀的"X"的再度登场。整部游戏的"过场动画"，也是由剧集原班人马拍摄而成的真正意义上的"美剧"。可以这样说，没有看过满满 3CD 中所记录的影像，根本称不上是"《X 档案》系列"的真饭。

当然，与剧本和演员的出彩相比，这款游戏的 Gameplay 部分就要弱上很多了：向 NPC 获取情报的对话系统，并不存在任何的互动成分。将问题框中的语句全部点一遍，然后看 NPC 做出的对应回答中是否有料。至于环境调查，其实就是把能点的东西一个不落地都点一遍，有用的线索迟早会展示在你的面前。惟一的可以真正互动操作的桥段，就是第三人称视角下的战斗，前提是如果你能忍受怪异的手感和混乱的攻击判定的话。

2004 年在 PS2 平台上发行的《X 档案 抵抗还是顺从》，依然保持了游戏剧本上的高素质，你甚至可以将它的故事称为是"电影水准"：Mulder 和 Scully 前往洛基山脉的一个偏远小镇，调查这里发生的数宗残忍的凶杀案件，异灵、僵尸和异形等线索将两人带到了俄国荒原。在那里，神秘的外星飞船出现了，外星用于将人类当做自己寄生饲料的"黑油病毒"也出现了，此时的 Mulder 和 Scully 就成为了阻止异形将整个人类当做他们的培养基，以此殖民地球的惟一希望。游戏紧扣外星人与政府阴谋的真相，与广为好评的第五季的主线剧情关系密切。登场角色阵容也空前强大，我们看到了 FBI 助理局长 Skinner、同样为追求真相而奋斗的孤枪侠三人众，以及 Mulder 的最大障碍——老谋深算的"烟人"。

在保持高水准剧本的同时，本作对互动体验进行了强化，使得这款游戏得到了玩家们的正面反响，各大游戏媒体也给予了中等偏上的评分。两位 FBI 特工独立的流程和与角色特点相对应，让玩家们感受到了足够的诚意：曾经成为药品和奇怪手术实验对象，并且在行动中更多依赖直觉的 Mulder，在《抵抗还是顺从》中的冒险采用了罕见的超现实主义的表现手法。作为理性的化身，Scully 则需要使用她的逻辑思维和医学知识，一大堆被外星人感染的恶心尸体等待着她的解剖，此外还有许多合成解毒剂的小游戏会考验玩家的动手能力。

本作依然沿袭了"生化"系列的视角设置，由于敌人大多数是一些行动较慢的僵尸，因此乍看上去还真的会让人将其当成是"生化"的某款最新作品。不过在具体设计上，可以明显看到当时美式动作冒险类游戏开发商与日本同行们之间的差距：机位的设置相当不合理，操控人物行走的时候毫无方向感可言。游戏中的多数杂兵可以直接躲过，但一些地点却无限复制杂兵，使得动作场面的节奏相当混乱。

值得一提的是，打穿游戏之后会自动解锁大量的花絮，其中有导演评论，有制作人访谈，最惊人的莫过于 Mulder 的扮演者 David Duchovny 将自己的上下嘴唇抹得通红，张着"血盆大口"在录音间中配音的场面据说这样可以提高发音的质量。

映画馆

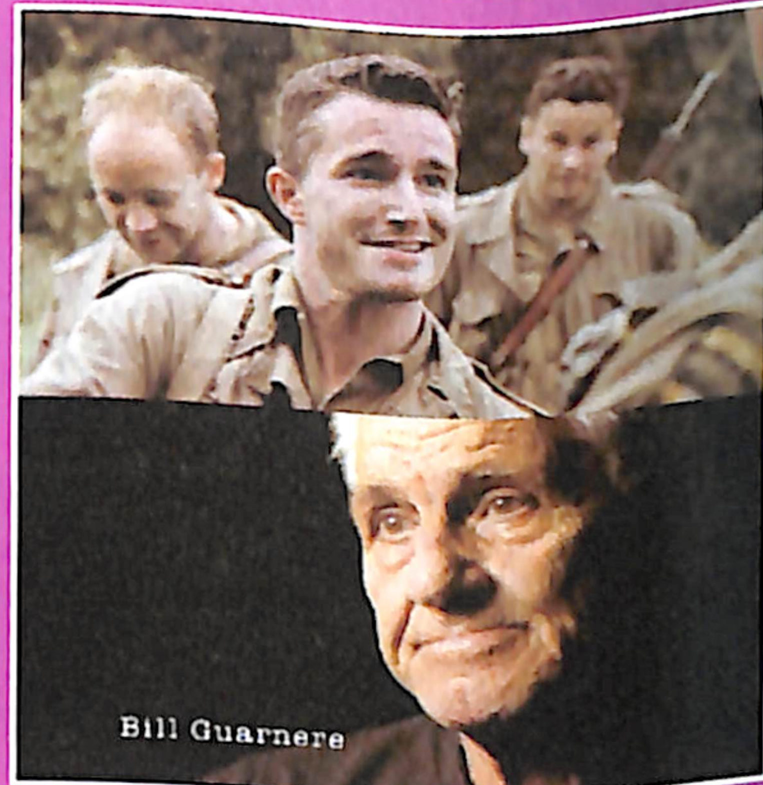
2001 战火中的情谊永恒
——兄弟连



▶主角们聆听德国将军的演讲，剧集的主题得到升华。

▶"我不是英雄，我只是同英雄们一起服役"，每集片头老兵们的沧桑面孔，让我们体验到了这句话的含义。





影视作品的魅力在于它可以提供一个激发观众内心感情因素的氛围，和一个将现实高度抽象化的平台。如果观众所看到的内容接近真实，就意味着他们无法得到现实生活很难赋予的替代体验，而这往往就意味着作品由于缺乏"艺术感染力"而面临失败。于是乎战争这种充满血腥的人间惨剧，被影视语言包装为了只要是男人便会心向往之的乐园。在这个只有热血豪情而看不到任何恐惧的光影世界中，战争被唯美化、夸张化，甚至在"步枪打飞机"、"山炮爆坦克"等等司空见惯的桥段的包装下变得"科幻化"。对于中国观众而言，战争电影还承载着所谓的"教育意义"（它的"缺失"，也是当年《加里森敢死队》被禁播的原因）。而战争的真实与狰狞，在《拯救大兵瑞恩》开场20分钟之后展露无遗，那是腹腔翻开、肠肚横流、浑身血污、身首异处等一切惨状的大集合数年之后，由斯皮尔伯格和汤姆·汉克斯再度联手推出的《兄弟连》，让中国观众感受到了来自战场的二度震撼。当时宽带互联网尚未普及，绝大多数的观众是通过租赁DVD的方式欣赏了这部大戏。全程电胶拍摄，与"救大兵"相比毫不逊色的战争场面和精良制作，很多人误认为这是一部"电影"。确实，电视剧可以做到这个份儿上，在世界范围内也是不多见的。

每一集的开头，我们听不到任何用抑扬顿挫、豪情万丈的语调将战争神圣化的画外音，位于画面中心的是一个个年逾古稀的老兵，他们用平实质朴的话语去描述自己所经历过的战争，即便在平静的外表之下，我们也能感受到战争给他们带去的是一生都无法磨灭的烙印。每一集都会设置一个中心人物，他们中的绝大多数都是101空降师E连中的普通一员，也许在其他集中，他们只能"打酱油"，但在属于他们的四十几分钟时间里，你可以通过他们在战争中的不同反应，来慢慢形成对E连众生相的认知和认同，整个过程几乎没有任何的刻意渲染。他们都是一群穿上军装的普通人，也正是因为他们的视角过于平庸，才将所看到的一切真实细节合理叠加，最终形成了一幅真实战争的图景。基于真实的人物，真实的姓名和真实的事件的《兄弟连》，不需要"救大兵"刻意设置的"一个和八个"所引发的价值观冲突，与后者相比，它所重现的历史更有说服力，它所呈现的士兵们之间的真情实感，才更加令我们动容。

战争的进程和兄弟的情谊，这是《兄弟连》的核心，但剧集并不刻意去表现这两大元素，而是采用类似散文这种"形散神不散"的结构。这是因为，战争中结成的兄弟情谊，不是简单的友谊可以表达的，经过鲜血的洗礼更富有人性的光芒，彼此更珍惜，更理解生命的意义。用细节来表现战场每一士兵的动态，它呈现出的细节是独立的，却串联出一幅全景式的战争速写，最终会在观众脑海中将兄弟们一起执行过的任务和所有的对白汇合成一个整体，从而汇聚成一股宏大的气韵，并且最终在第十集借德国将军的演讲将本剧的主题升华。

【相关游戏】

如果一部二战题材的影视作品有足够多的"名场面"，那么恭喜导演——你将会为今后5年内的FPS游戏的关卡设计师们省去了不少脑筋。尽管《兄弟连》没有同名改编游戏，但其中经典的战争场面，已经被为数众多的以101空降师欧洲战史为主题的动作射击类游戏忠实再现。第二集惊心动魄的夜间跳伞翻开了战争的扉页，在游戏的世界里，《荣誉勋章 先锋之矛》和《使命召唤》的第一关，玩家与101师的兄弟们于诺曼底上空纵身一跳，在被黑暗和炮火吞噬的夜空，躲避死神魔爪的挥舞；该集结尾处，E连在温斯特中尉率领下进攻德国炮兵阵地的行动成为进攻固定阵地的范例，至今美国西点军校仍沿用作为教范，这也造就了《使命召唤》初代美军战役的第二关，敌人的火力部署，我方的进攻路线和电视剧如出一辙；第三集中进攻小镇卡灵顿的战斗，这个关卡在《战火兄弟连》中已经被彻底克隆，你甚至可以用游戏截图来和电视剧截图进行比较；第四集中，来到荷兰的E连所参加的"市场花园行动"，成为了《战火兄弟连 地狱之路》的重点表现内容；至于第六集在巴斯通森林冰天雪地中和德军的艰苦对峙、第七集小镇佛伊的攻坚战，这两场战斗在《使命召唤》初代的资料片《联合攻击》中均有详细的体现。

相对于《绝望的主妇》、《老友记》这样的美剧作品而言，其实《兄弟连》是一款非常适合改编游戏的剧集，因为它的两个组成部分——士兵之间的情谊，以及一个个战争场面的"战术射击"内涵，都非常适合用游戏的表现形式进行具体化。

2005年由Gearbox制作，Ubisoft发行的《战火兄弟连》（以下简称BIA），就是"非官方"的《兄弟连》改编游戏。玩家所扮演的是以101空降师传奇英雄、荣誉勋章获得者Harrison C. Summers为原型的Matthew Baker中士，率领一支虚构的部队——502伞兵团F连，与《兄弟连》中的506营E连士兵一道于1944年6月6日晚空降诺曼底。由于游戏的人物设置基于502团的战史，因此任务设置与电视剧相比有一定的差距，在主题侧重点方面，制作组也有很多独特的想法，这使得BIA初代完全没有一部应景作品的粗糙感。一个个鲜活的士兵形象和对轻步兵战术的刻画，使得BIA不仅仅得到了玩家的热烈反响，而且"参战老兵协会"（VFW）、D-Day国家博物馆、巴顿将军博物馆基金会和西点军校也对这款作品赞誉有加。2005年12月，历史频道播放了一部名叫《502空降团尘封往事》的纪录片，将BIA的相关关卡作为演示当时战场地形和敌我兵力配置的工具软件，《兄弟连》剧中Lewis Nixon的扮演者Ron Livingston同时担任了玩家和介绍者两个角色。

在脱离与电视剧联系的BIA中，编剧的发挥空间更大，除了与骨肉相连一样深厚的战友情谊以外，战争残酷性对士兵精神的扭曲和摧残，也得到了细腻的刻画。尽管"反战"已经是战争题材的固定主题，但BIA并没有一味控诉战争，也没有像《使命召唤》和《荣誉勋章》那样将士兵的牺牲神化，而是通过角色们在战争中心理的微妙变化，将战争电影常见的两种

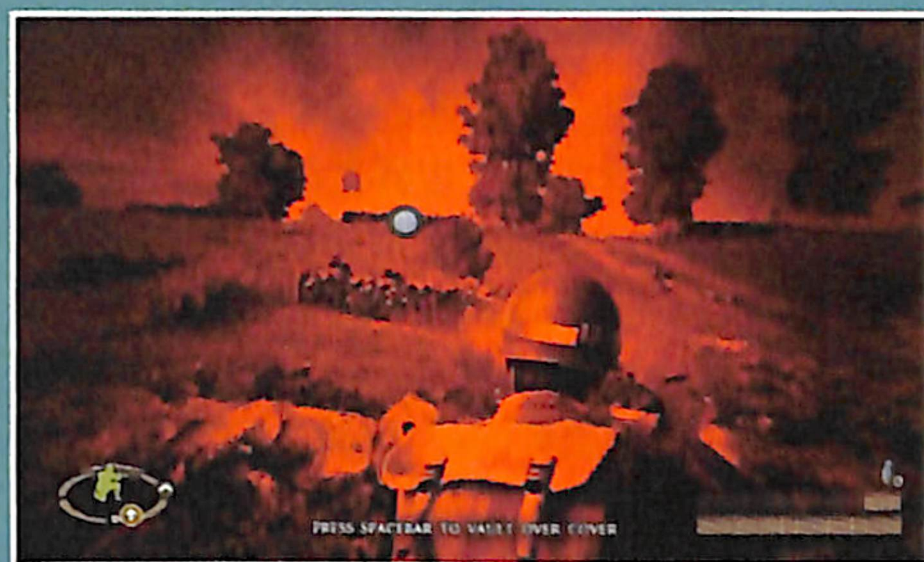
表现方式（写实／夸张）巧妙地结合到一起。在2008年10月发行的系列第三款作品《地狱之路》中，我们更能体会到BIA对《兄弟连》主题的这种扩展。

游戏开头的"Previously on Brothers in Arms"，用全新的"虚幻3"引擎对前两作故事进行了简要的回顾，从中我们也不难看出当初的BIA是一款野心极大的作品，它已经为4年后的第三代铺垫好了人物关系，并埋下了剧情的伏笔。游戏的主线是一支由Baker率领的101师空降师特别侦查分队空降荷兰埃德豪温，肃清这一地区并抵挡德军疯狂反扑，以历史上盟军最大规模，同时也是损失最为惨重的"市场—花园行动"作为大背景。但游戏并没有将着眼点放在宏观的战局上，而是以贝克这一悲情英雄的视角，为我们展示了一群有血有肉的"人"在战争中的困惑、情感和勇气。

Baker携带的那支刻有"Brothers in Arms"文字的M1911手枪是贯穿整个游戏的一个重要线索，熟悉前两作剧情的玩家都知道，这支手枪最早属于贝克的父亲，在D-DAY总攻101师在德军防御纵深的空降行动中，贝克失去了这支手枪，而同一部队的艾伦和盖兰特捡到了它。在艾伦、盖兰特同眼镜男莱杰特（同时也是本作中困扰贝克的心魔）的巡逻任务中，由于三人之间发生争执而被闻声赶来的德军发现，结果艾伦和盖兰特被杀，手枪的主人变成了幸存下来的莱杰特，而在《通向30高地之路》中，莱杰特也阵亡，这支"被诅咒了的手枪"重新回到了贝克的手中。战友们纷纷传闻这支手枪可以"为主人及其周围的人带来死亡"，作为团队的领袖，贝克为了稳定士气，坚持自己携带这支"邪枪"，另一方面却一直对在自己指挥下丧命的战友们感到深深的内疚。在BIAHH中，贝克面临多方面的压力：山姆·考利昂下士一直在质疑贝克的指挥能力，他始终认为队友在自己的指挥下可以更少的面对死亡的威胁。乔·哈特索科发现了贝克精神的不稳定之后，也对战友们能否将生命继续托付给这个"神经病"产生了怀疑。而每一次队友的伤亡，又将充满负罪感的贝克的心理带入恶性循环，以至于引发了他的战争创伤综合征，他在多次任务中均出现了幻觉，向不存在的敌人射击，与已经阵亡的战友谈话

《地狱公路》的剧情主线，正是贝克这位并不完美的英雄的自我救赎之路。游戏开始之时，他已经失去了诺曼底登陆时的信念，他的黑暗面以莱杰特的形象出现，多次嘲弄"防弹"贝克"将战友送进地狱"的特殊能力。谎报年龄参军的17岁士兵弗兰基对战争有着极端天真的想法，他偏执地认为自己可以拯救许多人。解放一座小镇之后，弗兰基遇到了给予自己初吻的无名荷兰少女。随后德军大举反扑，部队被迫撤退，弗兰基却擅自脱离部队，去"拯救"那位少女。而被负罪感折磨的贝克认为自己再也不能失去任何一名战友，他突入火海，进入危机四伏的医院寻找弗兰基的下落，最终看到的那具被废墟埋葬的尸体，让他彻底崩溃。在结局动画中，贝克得到了乔·哈特索科（乔在与贝克呆在一座房屋中时遭到了迫击炮袭击，结果贝克仅仅划破了脸，而乔则被炸断了脊柱，再也无法行走）的谅解，与一直质疑自己指挥能力的考利昂决裂，在大树下与以莱杰特形象出现的自身黑暗面交谈，"信念就是在自己将死之时，知道被子弹击中前的自己在做正确的事"，贝克终于认识到战争中他无法决定战友的生死，惟一能决定的，就是让每一个人都保持自己的信念。站在弹药箱上向新老战友们进行的演说，从他刚毅的眼神中，每一个玩家都读出了这位英雄的重生。游戏流程中色调的变化，也在衬托着贝克心理的转变，从一开始的明亮、鲜艳，到夜晚的黑暗恐怖（医院流程的氛围渲染堪比正宗的恐怖游戏），再到大雨倾盆下城市巷战的绝望气息，一直到最后回归开始的色调（象征走出心理阴影的贝克），其过渡相当自然。

BIAHH中对影视表现手法的运用可谓是炉火纯青，无论是叙事手法中的倒序、插叙和闪回，还是过场动画中的分镜设计和运镜的使用，均体现出了极高的水准。如果说这一游戏有什么不足，我想惟一的问题也正是游戏太像一部40分钟的电视剧，而不是2小时的电影——游戏刚刚进入高潮阶段之后莫名其妙的结束，只有万恶的"To Be Continued"

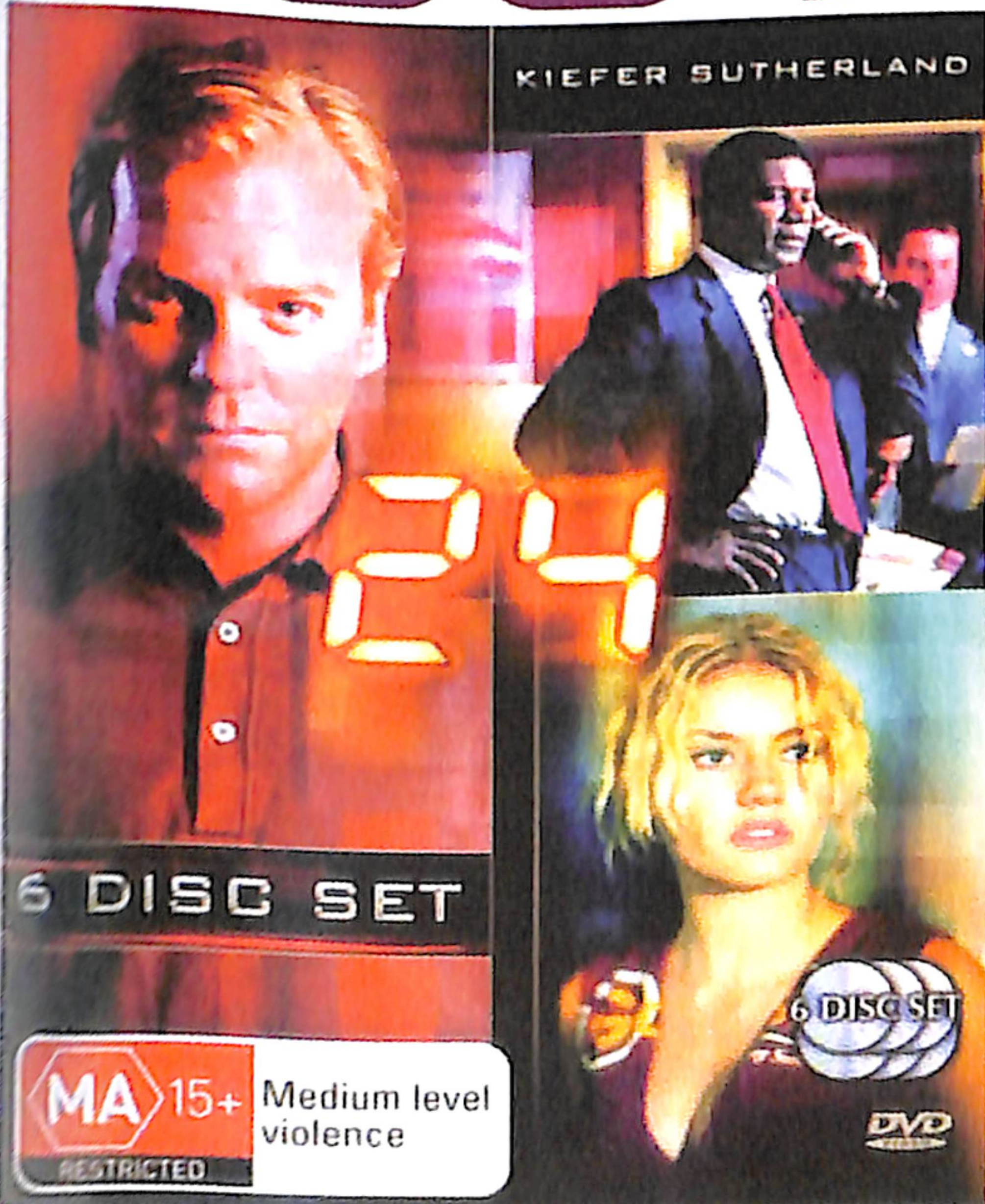


▲死亡降临前的渲染。



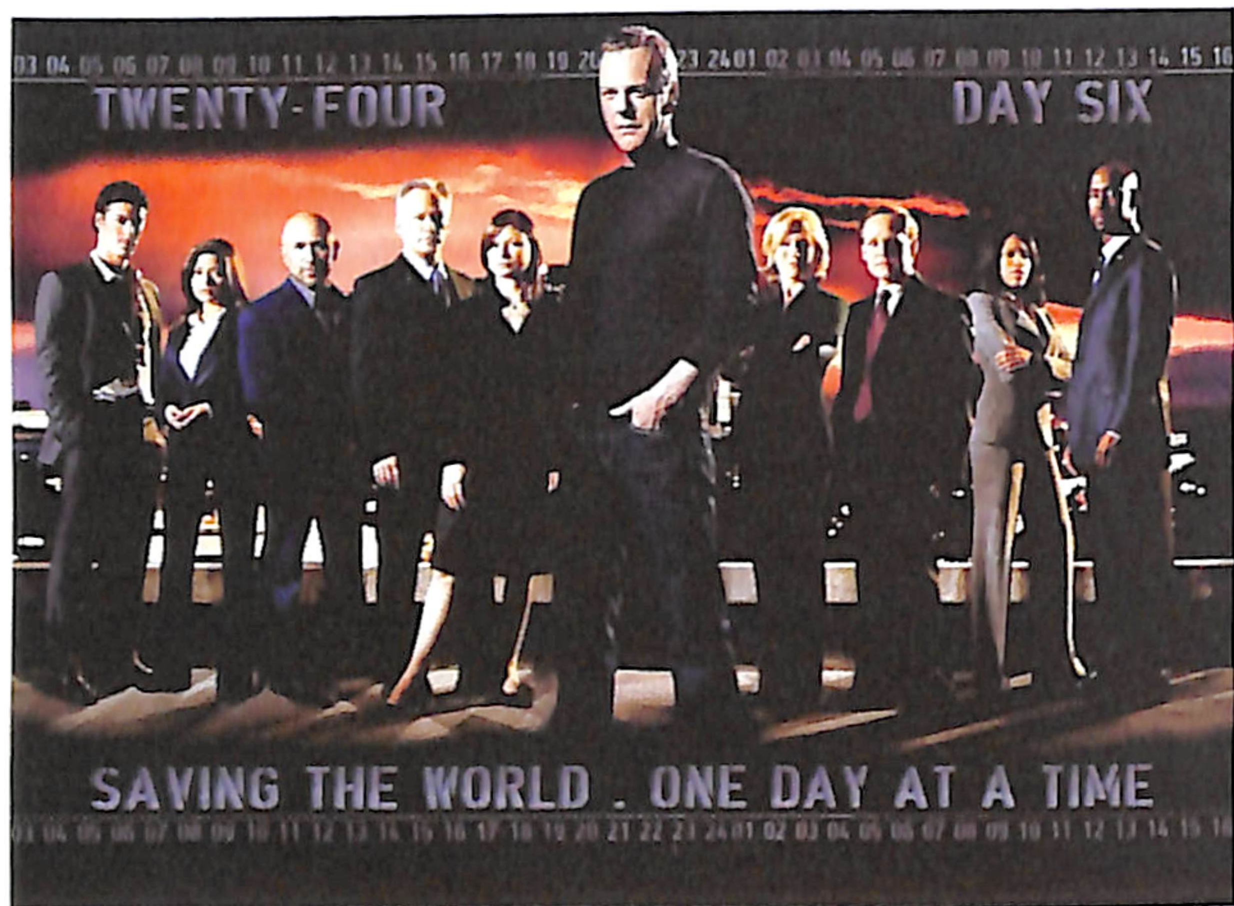
▲《战火兄弟连 地狱之路》更注重对士兵内心世界的挖掘。

2001 "小强"的一天
——反恐24小时



CTU（反恐部）惟一"幸存"下来女情报分析员Chloe对着大屏幕中UAV传回的影像泪流满面，那是Jack Bauer远去的背影。片刻之后，她以斩钉截铁的语气对着组员说道"Shut it down！"，于是《24小时》就这样被Shut down了。Chloe挥洒的眼泪其实是为9年来所有对Bauer不离不弃的追随者而流，也许只有真正到了曲终人散的时候，我们才知道这个总是在24小时时间内将美国一次次从毁灭边缘拯救的鲍尔大叔，已经透支了观众们太多的英雄崇拜和编剧们的创造力，以至于Fox台不得不终止这部制作费用与收视率完全不成正比的反恐题材电视剧。Bauer的离去给热衷美式个人英雄主义的人们留下了一个空白，很难想像还有哪位与之比肩的硬汉可以继续安抚观众们的寂寞和感伤。

单看24高度模式化的外表，实在无法想像24的八季故事，究竟是怎样让观众始终在手心出汗、心跳加速的状态下度过的，因为几乎每一季的故事，都有一个固定的套路可循。刚开头，肯定是一群苦大仇深的"伊万"或者是"穆罕默德"们将WMD系列武器运送到洛杉矶；整个CTU中的那群人总是绷着一张老脸，全程神色焦虑地走来走去，其中只有少数几个能给真正在干活的Jack以有限帮助，大多数人的职责是专门拖"小强"的后腿——一旦FBI和NSA的那群土鳖登场，相信我，他们做起这件事情的效率绝对比CTU要更高；椭圆形办公室中坐着的那位很有可能是就是恐怖袭击的总策划人，即便不是如此，大概也是一个智商远远低于小布什，经常一拍脑袋便给恐怖分子们做顺水人情的饭桶，而不是总统；大敌当前，白宫中却上演着惨绝人寰的"宫廷戏"。亡国灭种的巨大危机总是让一群政客亢奋异常，这群家伙丝毫不关心恐怖分子的行踪，倒将惊爆时刻当做了自己获取更大利益的机会。他们忙着在政治游戏规则下的唇枪舌剑、抢班夺权；狙击枪和液体炸药所实施的阴谋，以



▲CTU 幸存下来的探员，只剩下了丑女 Chole 一人了。

及靠弹劾程序和紧急状态下继任程序所实施的阴谋，使得美国总统成为了世界上最没有安全感可言的人；危机一定是随着三位不同级别的 BOSS 的出场步步升级，最后总能牵扯到美国政府的高层人物除此之外，你还能总结出许多的小定律：比如 CTU 必挨炸定律、CTU 新任主管的官僚主义特色定律、CTU 必有内鬼定律、重要恐怖分子在得到总统特赦之后必死定律、Jack 承诺"I give you my word"之后对方必死定律，等等等等。当然最重要的两个定律是这样的：一、小强一定不会死；二、再大的危机也会在 24 小时的最后一秒到来前被解决。

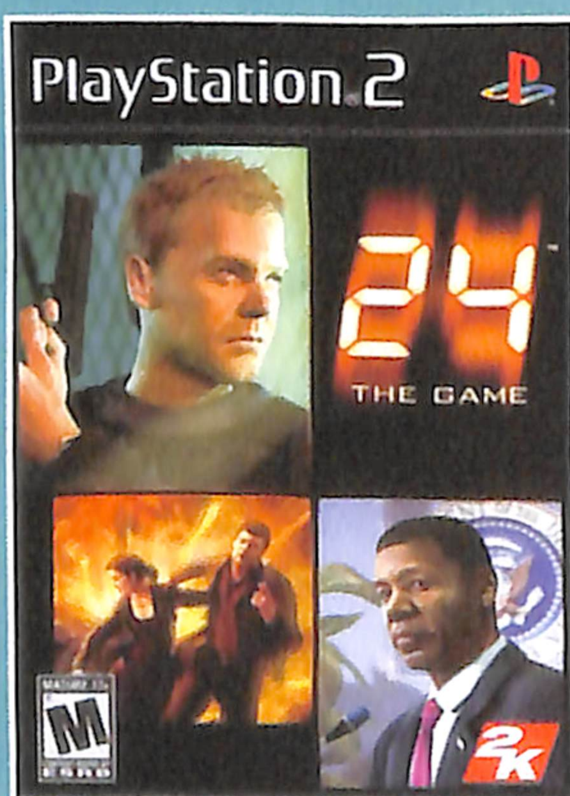
LOST 的观众一集一集追下去的动力在于想知道小岛究竟是什么，PB 第一季的观众则是想知道两兄弟是否能够逃出生天。而正是因为上述模式的存在，使得 24 成为了看开头即知结尾的剧集，但观众在明知编剧路数的情况下依然买账，恰恰是因为 24 的精华不在结果，而在过程。它的最大魅力是 Real Time 叙事，这种将观众与剧中人放在同一个时间轴中的表现手法，有违于影视作品将人物、场景和矛盾高度浓缩，从而产生戏剧冲突的原则，印象中除了 1995 年约翰尼 · 德普主演的《千钧一发》，没有人敢这样玩，更不要说将一天的时间分散成 24 集的电视剧，这需要制作部门对各个环节惊人的掌控力，特别是在编剧环节上，简单说，就是要做到时时刻刻都有事件发生，没事也要找事，总之根本不允许有冷场的时间。所以《24 小时》一般都会有至少三条的情节线索，最常见的就是 Jack 在一线的浴血奋战、CTU 总部后援团队与内鬼和官僚主义者的斗争，以及政府高层由于不和谐而产生的内乱，几条线索由平行发展到交叉融汇，情节链条环环相扣，各自以令人窒息的速度向前推进。

与其他美剧中那些靠故意挖坑和对观众蓄意误导制造的所谓"悬念"，在 24 中是不可能存在的。实时叙事，使得编剧只能使用平铺直叙的方式来演绎故事，不允许有闪回，更不允许用隐藏关键信息这种美剧常用手法来挖坑，整个恐怖行动的实施和解套必须完整地呈现在观众面前，于是我们就看到了正邪势力各自的决策层、协调层和执行层三方面围绕一个目标高速运转，让观众目不暇接。

24 中的一切模式，其实在好莱坞动作、谍战电影，乃至粗制滥造的 B 级片中都可以觅得踪影，但它却用其特有的节奏，用这些司空见惯的元素组合出了发生在 24 小时内的救世传说。除此之外，24 还有一个值得赞许的地方，就是它对"后 911 时代"美国社会核心冲突的探讨。在西方传统价值观中，运作良好的民主社会下的国家和政府，不可能与公民产生激荡的冲突。但随着 911 时间的到来，以放弃"自由"为代价来获取"安全"，已经对美国社会的主流价值观产生了深远的影响。24 中正是用一个个紧张激烈的反恐故事，以夸张的方式来再现这一核心冲突。除了贯穿整部剧集的目标正义与程序正义这一对矛盾以外，24 还对"反恐"的实质进行了探讨。每个故事都是美国政府与恐怖主义之间你死我活的斗争，而实际上剧中美国政府阵营中的绝大多数人都各怀鬼胎，总统十有八九是最大的腹黑，只有 Bauer 和他所信任的极少数人为着正义目标无私奋斗——这样全知全能的群体恰恰在现实中是很难存在的。剧中首先出场的那些来自中东的大胡子，来自俄国的那群遗老遗少，这些总是将自己与"大杀器"捆绑销售的疯子，恰恰在剧中的危害性是最少的。像第七季中试图通过核泄漏制造危机，从而让自己在美国的政治、军事领域发挥更大影响力的私人军企老板，这种纯粹是为了一己之私而不顾生灵涂炭的野心家其实也不是最可怕的。最可怕的就是那些大权在握、内心世界无比崇高，并且真的是从"国家利益"角度出发，为了给美国的对外武力输出寻找一个借口，去导演一幕幕恐怖袭击事件的政府高官们。为了实现既定目标，他们开动国家机器，不择手段的铲除异己、伪造证据、掩盖真相，甚至不惜牺牲大批无辜民众的生命。这种设置固然有迎合美国观众偏爱的政府阴谋论的原因在里面，但商业电视剧可以就当下反恐迷局的实质做出如此大胆的探讨，这种精神本身就是难能可贵的。

一个连轴转的美式超级英雄，将习惯了拿一套 DVD（或者是 24 个 RMVB 文件）一口气看完的中国观众的神经绷得紧紧，心甘情愿地被 Bauer 从白天带入黑夜，再回到白天，直到神经被"实时"拉扯得分不清哪个才是现实。

【相关游戏】



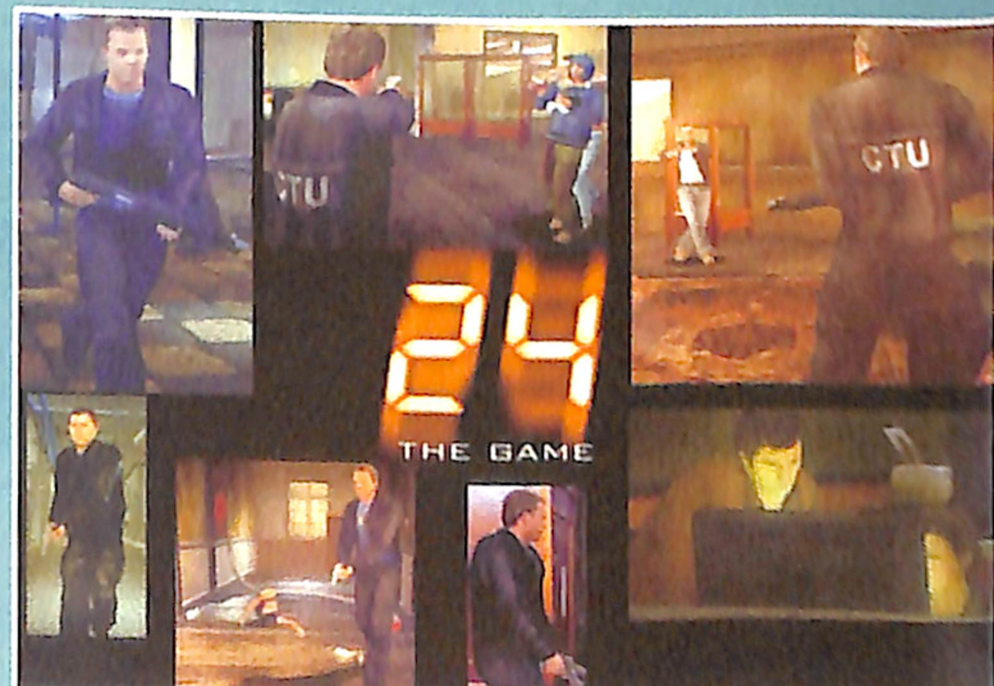
24 第三季的开头让观众们看得一头雾水：被塑造成完人的 David Palmer 总统在第二季结尾遇刺后，究竟还发生了什么？胸大无脑的"强女" Kim Bauer 究竟如何混进了 CTU？本季中表现抢眼的小强"准女婿" Chase Edmunds 是什么来头？Tony Almeida 与 Michelle Dessler 又是如何突然来电？其实，这段剧情断层并不是编剧的失误，一切问题的答案，就在他们为 SCE 剑桥分公司开发的《24 小时游戏版》之中。

相当于 2.5 季的游戏版依然套用了 24 "小危机 + 中危机 + 大危机" 的模式，故事发生在 S3 半年前的洛杉矶。首先是挫败恐怖分子暗杀总统 Jim Prescott 的阴谋，然后是洛杉矶地铁站内的沙林毒气攻击事件。在 CTU 外勤部队赶往现场之后，内鬼（24 每集的必备元素）启动 EMP 炸弹，瘫痪了总部的电子设施。接下来恐怖分子占领了整个 CTU，内勤人员中的绝大多数沦为人质。玩家扮演的"小强"刚刚解决了危机，恐怖分子便引爆了数枚部署在洛杉矶地下板块断裂带的巨型炸弹，制造了第二次洛杉矶大地震，趁乱绑架了军政要员，并且占领了赖斯克堡基地，将军事级别的核原料运送到中东游戏中出现的多线并行、读秒、画中画方式表现同一时间中的不同空间等等叙事手法，与电视剧完全一致。原版演员人马的肖像和配音，以及过场动画中手持拍摄、快速剪接和广角、长焦镜头的大量运用，均极好地反应了电视剧的神髓。这个精彩的剧本，也让《24 小时游戏版》拿到了当年的英国电视与互动艺术奖。

不过在 Gameplay 层面，24 高速推进的节奏反而成为了影响游戏版可玩度的致命因素。它的游戏方式可谓是对剧集中各种元素的忠实再现：第三人称射击、无声潜入、黑客攻击、破译文件、电脑解码、拷问疑犯、飞车追逐但玩上去却混乱无比。Jack Bauer 的 24 小时被拆分为了 58 个独立任务和上百个必须要玩的小游戏，剧本的多线并行表现方式，却让玩家所控制的角色随意切换，甚至玩着玩着居然扮演起匪徒来了。一个成熟的游戏系统，是以一种游戏方式为基础进行扩展，而不是一股脑将所有可玩的东西都强加到玩家的身上，让人什么都玩，最后也是什么都不想玩。



▲经典的画中画平行叙事。

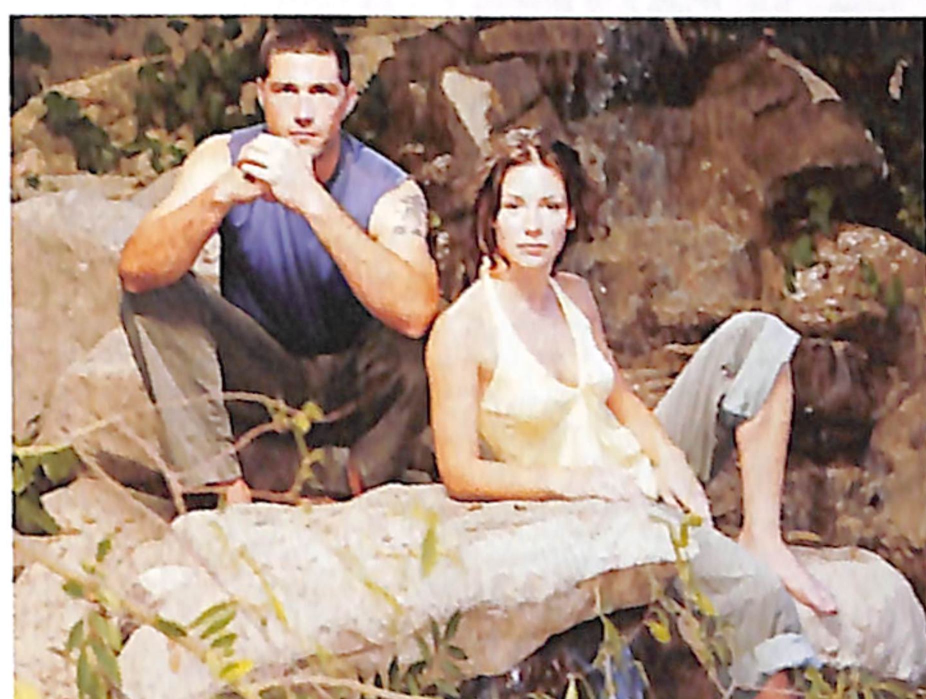


▲多线叙事、过快的节奏，使得 24 游戏版的玩家疲于奔命。

2004 六年一场梦——迷失

大洋航空 815 次班机坠入南太平洋上的一个无名小岛，40 多名幸存者被困其中，每个人身上都有不同的离奇故事，每个人到这岛上来都"for a reason"。无法用科学来解释的神秘事件不断发生，有人看到了死去的亲人，不治重症的患者在岛上痊愈，神秘的"黑烟"怪物在岛上肆虐，这座看似荒无人烟的小岛上居然生活着一股神秘的其他人（The Others），此外还有隐藏在地下和岩洞中的科学研究设施。幸存者们逐渐发现，正是这座小岛将自己带到了这里，它背后的神秘力量将成为阻止自己离开的最大障碍。与"幸存者能否摆脱困境"相比，观众更加关注"小岛究竟是什么"这一终极悬念（遗憾的是到大结局时编剧也没有给出确切的答案，或许他们自己也不知道），这些噱头足以让观众们只要看上一眼，就会变得欲罢不能。随着剧情的进展，我们通过大段的闪回画面看到了那些主人公们背后的故事，和神秘小岛与人们互相连接的命运。每一个人的过去与现在都在荒岛上结为一体，它不仅令因果脉络叙述得十分清楚，每个人物个性的成因和人性的冲突在这个封闭空间内也得以淋漓尽致的展现。我们看到了人与自然的冲突，自由意志与宿命论的冲突，科学与宗教的冲突，现实主义与神秘主义的冲突，这一切都是通过那群在小岛所赋予的另一种生活中"重生"的幸存者们演绎出来，让人不再是简单地追究一个个神秘现象的谜底，而是从情感上渐渐对小岛有了一种难以名状的依赖。

也许是因为六年的制作历程中换了 N 班编剧的关系，也许是编剧团队为了悬念而悬念，以至于一大片坑没法填，以至于就连观众都开始担心 LOST 可能编不下去，于是剧组只能用改变剧集整体风格的方式来他个欲盖弥彰。先是灾难求生剧（S1），发展到肥皂剧（S2），然后是探险剧（S3），再到 S4 的科幻剧，S5 的穿越剧，以及 S6 的宗教剧。在一百多集的故事中，其实谜题只有一道（小岛的真相），答案也只有一个，如果只是为了知道这个答案而去追，那么观众会发现 LOST 其实是一个旋转木马——整个六季转了一个大圈子，并且看似展示了很多信息量之后，其实观众依然回到了故事的起点，因为悬念的核心部分依然没有涉及。总之，这根本就不是一个 6 季科幻剧的编法，因为编剧将观众的胃口吊老高，一路丢出来的仅仅只是些饼干屑，实在是欠扁！



▲ Jack 和 Kate 在第一季中的剧照，六年之后，他们都不再青春。

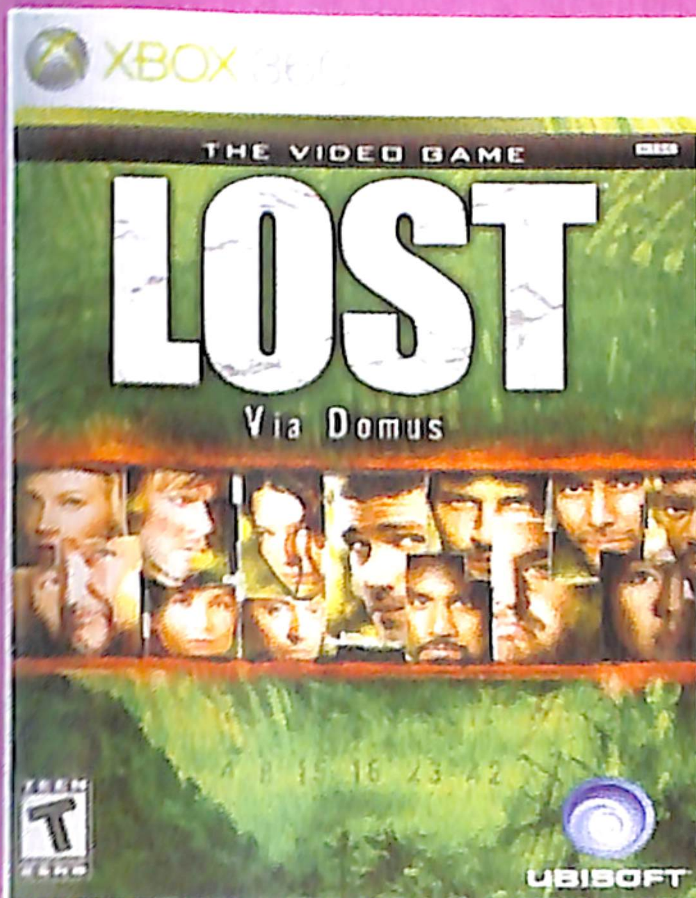
倘若不能理解"小岛"是过程而不是结果，那么观众很难坚持到结尾。但如果能将注意力离开那些未解的谜题，享受编导一集一集地轮流讲述这几位主角的故事，体验他们各自实现人性救赎的过程。映射到现实生活中的我们，自己是否也有如此这般的罪恶和不足与外人道哉的心结？我们在相同境遇下又会做出怎样的选择？其实这些人文内涵才是 LOST 的实质。

【相关游戏】

与《X 档案》这种系列剧和 24 这种每季之间相对独立的连续剧相比，《迷失》的游戏改编版看似很难发挥原创剧情的优势。在 Ubisoft 开发的《迷失 回归之旅》中，剧作组的两位领军人物——Damon Lindelof 和 Carlton Cuse 在他们所设计的游戏剧本中，设置了一个剧集中根本不存在的角色——在坠机事故中失去全部记忆的摄影记者 Elliott Maslow，游戏的故事基本照搬了第一季和第二季的主线。然而，这部"戏"却并没有给玩家们"穿新鞋走老路"的感觉：在游戏版问世的时候，剧集已经播到了第四季，此时剧情早已经没有了传统的"主角"概念。挖掘每一个人物背后的故事，探讨人性迷失背后的自我救赎，是这部"假科幻悬疑，真伦理人文"剧的真谛。

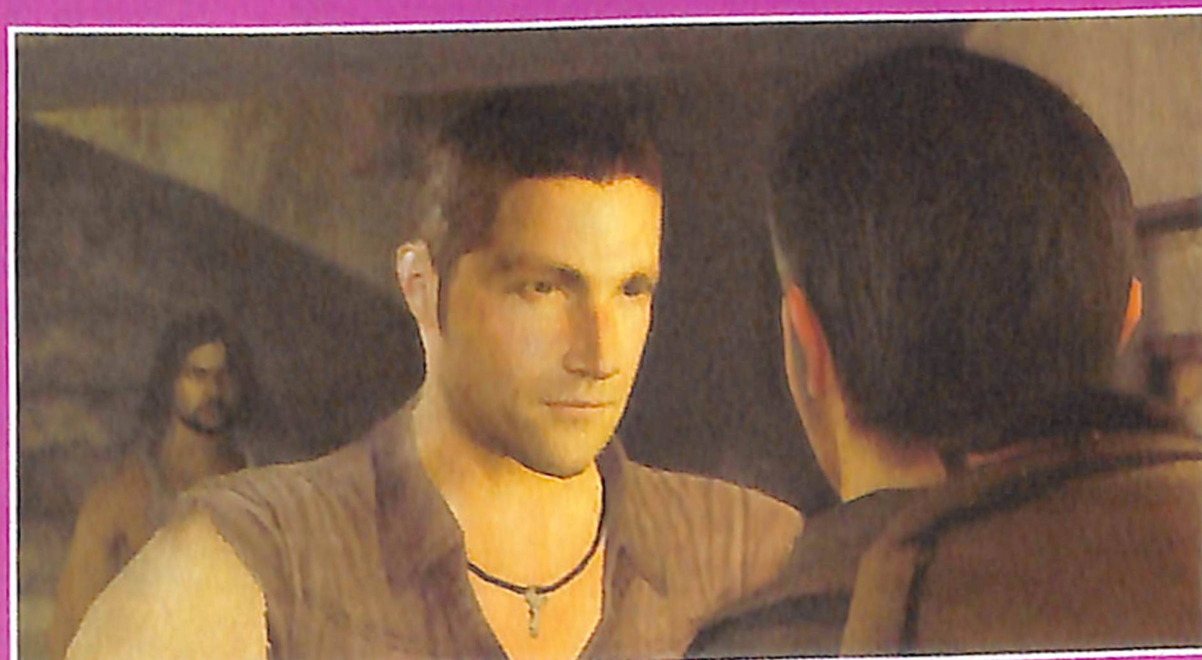
游戏中的四个原创人物：主人公 Elliott、女记者 Lisa、同小岛实验基地的创建者 Thomas Mittelwerk 关系密切的大人物 Zoran Savo，以及一路追杀 Elliott 的 Savo 保镖 Beady Eyes 组成了一个相对独立，同时与剧集主线也有千丝万缕联系的故事。Elliott 同 Lisa 在泰国相识，并在澳洲合作调查 Savo 集团的犯罪行为。为了获得第一手的资料，Elliott 抛弃了 Lisa，独自潜入交易现场，拍摄到了 Savo's 集团同 Thomas Mittlewerk 之间进行的沙林毒气交易（毒气后来在剧集中掌握着小岛居民的生杀大权）的照片，代价是 Lisa 身亡。在登上澳洲大洋航空的 815 次航班之后，Elliott 并没有摆脱危险，因为 Savo 的保镖 Beady Eyes 一直在跟踪 Elliott，试图夺回揭示 Savo 集团犯罪的证据。结果飞机遭遇乱流坠落荒岛，Elliott 幸存，剧集第一、二季剧情主线就这样以一个虚拟游戏人物的视角展开。

以闪回方式来展示人物过去的秘密，这种表现手法对于游戏的互动方式而言是矛盾的，事实上在剧集的第二季中过多使用和主线毫无关系的闪回来凑数的做法，已经遭致了不少观众的反感。因此，制作组采取了一个非常讨巧的办法：将主人公设定成失忆的摄影师，通过其拍摄的照片来组合出过往的记忆。在进入闪回环节后，必须在过去的时空中以互动操作方式拍摄到正确的照片，才能回到现实，因此每当通过自己的操作来恢复记忆，同时欣赏人物之前的故事，一种成就感油然而生，互动和被动之间的过渡也显得十分流畅，影视和游戏作品在表现方式上的失衡被巧妙的淡化了。





◀被押解回过的 Kate 走过游戏主角 Maslow 的身旁。



▲一度成为幸存者精神领袖的 Jack，在游戏版中也只能是打酱油。

◀ Maslow 在回忆中找到了自己与 Locke 命运交集的地方。

无论是影视改变游戏还是游戏改编成影视，最重要的不是对改编对象人物、故事情节的刻意照搬照抄，而是要注重对改编对象氛围感的还原。在这点上，游戏版显然是成功的，无论是小岛的风貌（本作由Far Cry资料片制作人Gadi Pollack担任总设计师，这也是丛林场景惟妙惟肖的原因之一）、音乐还是对剧本，都还原出了剧集那种特有的惊悚、迷幻氛围，剧组的两名编剧和音效师都出现在片尾的Staff中，这很能说明游戏的诚意。剧集中的各路人马，均为游戏贡献了自己的虚拟形象、动作捕捉和配音，配合电视剧"前期回顾"、LOGO呈现等独特方式，这使得这部游戏版LOST看起来韵味十足。但遗憾的是，玩家同剧集中人物的互动几乎没有，那些个性十足的角色，其地位就如同RPG游戏中指派各种跑腿任务的NPC，如果能发挥各个人物的专长（如Jack的医术、Sayid的战斗、Locke的求生术），多增加一些合作性质的探险内容，或许游戏的可玩性要好上许多。

"捞饭"最希望看到的就是能在游戏中以互动方式，体验到那些剧集中没有交代清楚的某些场景和桥段，这点上游戏版无疑作出了一些努力，提供了"天鹅"地下仓磁力墙之后的神秘空间、"黑岩"号奴隶船内部等场景供玩家探索。除此之外，游戏还与同期播放的第四季有着一定的互动，比如大结局中乘坐Via Domus号帆船离开小岛的Elliott，却从旁观者角度，看到自己先前乘坐的815次航班在空中"再次"解体，随后昏倒，醒来之后发现自己回到了登岛的那一天。在混乱的坠机现场，已经"死去"的Lisa居然站在自己面前大喊："天啊，我们做到了！我们还活着！"这一典型的LOST"神棍流"结尾方式，对应S4EP5"The Constant"一集中由Desmond所演绎的意识时空穿梭剧情遥相呼应，在当时也引发了观众和游戏玩家的热烈讨论。

2005 跨越高墙——越狱

2005年对于中国观众而言也许是最坏的时代：充斥荧屏的不是剧中人吃饭时间长度和观众完全"同步"的泡菜剧，便是那些跪在地上屁股撅得老高，干吼"奴才该死"的辫子戏。2005年对于中国观众而言也是最好的时代：从来没有哪个时代像现在这样自由，想看的电视节目，几乎可以在当地时间播出之后同步看到，不需要电视台的引进，不需要"有关部门"的许可，不需要坐在电视前面忍受"X白金"们的不停骚扰。只需要每星期在固定时间接上网络，就可以在接下来的40分钟时间内尽情享受，跟随着剧中人的喜怒哀乐，为了与我们毫不相干的人们提心吊胆、欣喜若狂。今天的很多美剧迷就是通过PB，第一次体验到了这个最好的时代，奔向高墙之外的广阔天地。尽管PB不可避免的出现了高开低走，最终迎来了烂尾的结局，不过这部戏对于中国观众的意义是相当重大的，很长时间以来它几乎就是"美剧"的代名词。

PB的故事对于我们而言并不陌生，因为



▲正是因为T-BAG大神的人气实在是太高，因此编剧无法将这个恶魔给编死。

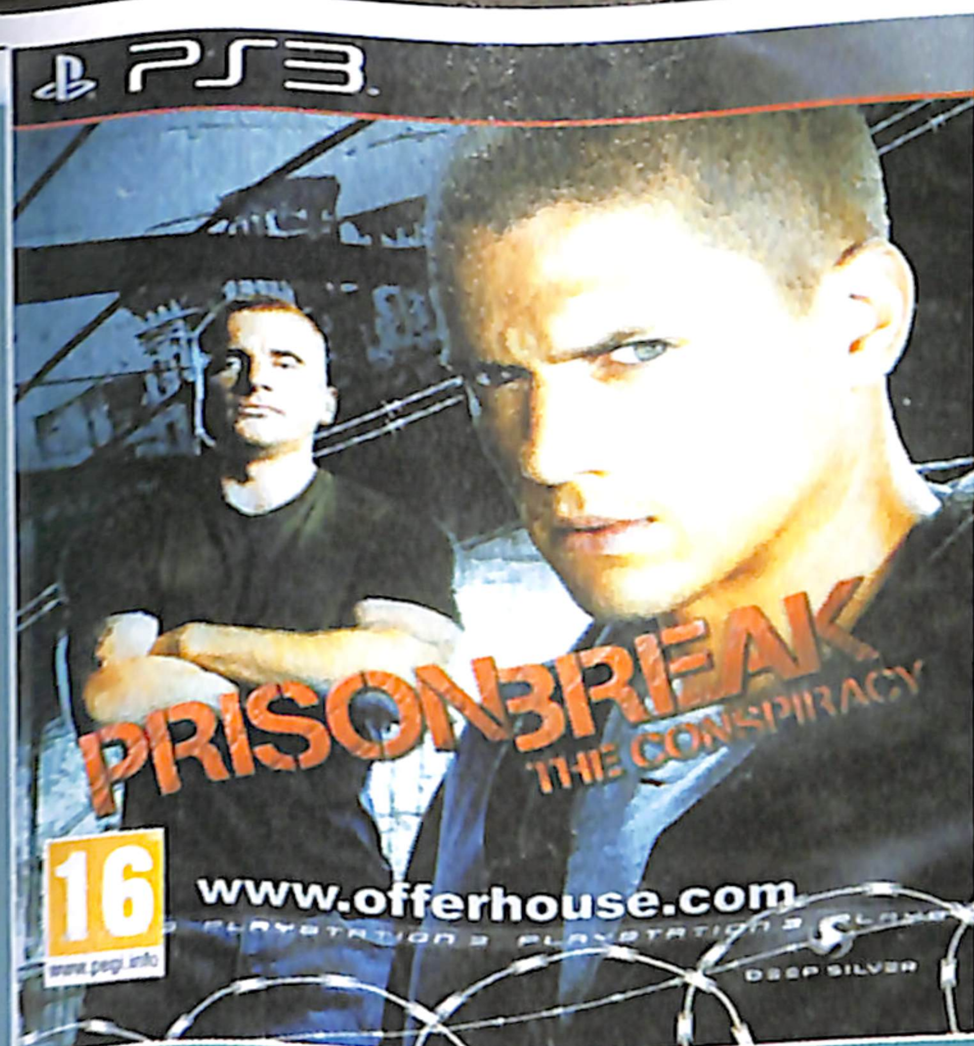
它基本上照搬了在此十年前被翻译成《刺激一九九五》的那部越狱片的框架和基本人物关系，作为一部二十多集的电视剧，自然会在几条线的内容上都扩充了许多，相当于"肖申克"的威力加强版。含冤入狱的Andy要独自离开监狱，而"米帅"则要带走除了老哥这个既定目标以外的一老票人。"肖申克"有无私帮助Andy的老好人Red，PB中就有波多黎各来的痴情男Sucre。鲨堡监狱有野蛮执法的狱警Hadley和因为"个人理财问题"而有求于主角的Norton典狱长，"狐狸河"中就有猥琐的B队长和经常与"史高飞"探讨建筑学问题的Pope典狱长。有"三姐妹"这样成天打Andy主意的大变态，就有很能抢戏的基佬"茶包"的存在。连小偷和"老布"，PB中也有对应的角色。在复制人物关系的同时，PB也对人物和叙事线索进行了扩展。比如Andy几十年如一日的打洞，被身为结构工程师的Scofield玩了把速成，不过招募Fox River 8上演八仙过"河"好戏，着实让米帅费了不少周折，也谋杀了大段属于观众的时间。同为国家机器的迫害对象，Scofield的待遇要更胜一筹——除了狱霸和监狱管理体系，还要受副总统直接指挥，由特勤局金牌探员领衔的杀手小队步步紧逼，总之故事从一开始就把观众完全抓进去了。进入中盘之后，编剧"凑字"倾向依然显现了出来，节奏开始拖拉，不过在没有将最终越狱的过程和结果揭晓之前，观众依然会保持较高的热情。在S1的收尾阶段，让人眼前一亮的包袱一个接着一个被抖了出来：原来老哥"谋杀"的女副总统弟弟没死；Sarah医生在负罪感折磨下嗑药过量，生死未卜；人气十足的T-Bag被硬生生斩下一只手，牵动了亿万"茶叶"们的心。当然，最重要的一个包袱——八个人究竟有没有逃掉，编剧在To Be Continued之前都没有交代。倘若告诉我们"逃了"，那么第二季就失去了"越狱"这一主题，观众肯定也是没心思看描述这伙人是如何抓回去上演二周目的段子；倘若结果是"没逃掉"，那么一定会遭到山呼海啸般的骂娘声。于是大家就迎来了这样一个结局：让五个人欢呼雀跃的救驾飞机直接掠过头顶，周围警笛大作，头顶是直升机在盘旋，在撂下一句"We Run"之后，米帅带领这群人就一头扎进了漆黑的夜里至于要第二季收视率的电视台老板，和希望看到两兄弟逃出生天的观众，编剧这两方面可是谁也没得罪。

"趟过狐狸河的八个男人"在沦为跨省追捕的流窜犯之后，PB便在第二季的开头，迅速转化为一部《夺宝奇兵》式挖宝剧（Fox River 8此时的目标Update为了DB Chopper留下的数百万美金）。坦白说，从第二季13集开始，剧情突然开始井喷，特勤局杀手探员Kellerman的反水，FBI马探员的摇摆不定，使得剧情增加了许多变数。而后续的故事，证明你所看到的这一切都是回光返照：为了让散落到美国各州的角色迅速在墨西哥的黑牢中团聚，编剧不遗余力的挑战玩家智商。第三季再度入狱本来就给人黔驴技穷之感，路数、惊爆点也已用尽，此为惨，又逢编剧罢工，剧本雷到不行，此为惨上加惨，最恶劣的是受观众爱戴的气质美女Sarah竟然回家生孩子，逼得编剧将其斩首，至此惨上加惨无需再惨，PB由此从彻底跌入谷底。到了最后一季的剧情，已经难以用地球人的逻辑去理解：本是翩翩佳公子，又集万千宠爱于一身的"米帅"，怎奈岁月无情，包子脸加上大肚腩，越看越不招人待见。Sarah也回来了，"史高飞"的老妈也狗血般的出场了，打垮大BOSS的戏份也祭出了，不过即便是铁杆粉丝，也希望它赶快结束，至于触底反弹？这还是算了吧！能够善终就已万幸。

【相关游戏】

90分钟左右长度的电影和通常数季长度的电视剧，其各自观众群体的感情积淀是不一样的。觉得不能值回票价的观众可能没走出剧院大门就破口大骂，而看了一部剧集几年时间的人们，在其烂尾倾向越来越明显的时候，可能还会默默地支持下去。因此我们看到的那些以观众作为消费主题的影视题材改编游戏，是电影改编还是电视剧改编，在相同制作水准下来自玩家们的反响也是不平等的：后者的游戏版即便是糟糕了一点，观众也不大忍心给出超低分。不过今年由ZooFly工作室推出的《越狱 阴谋》（Prison Break：The Conspiracy，以下简称PBC）倒是让人大吃一惊，因为它打破了这一定律，甚至突破了电视剧最后一季的烂尾下限。先看看它的评分吧：3.5（IGN）、2.5（Gamespot）、3.0（Xbox官方杂志），39%（Metacritic），《每日电讯报》对此的评论只有一句话："一部在各方面全面失败的游戏"。这款游戏有多烂，相信以受虐心态通关的玩家比笔者要更有发言权，咱们就说说它的故事吧。

在故事和人物对于PB的观众而言已经不再具有期待性的先决条件下，ZootFly工作室在PBC中玩了一个自以为聪明的手段：原创了一个名叫Tom Paxton的"公司"（The Company，

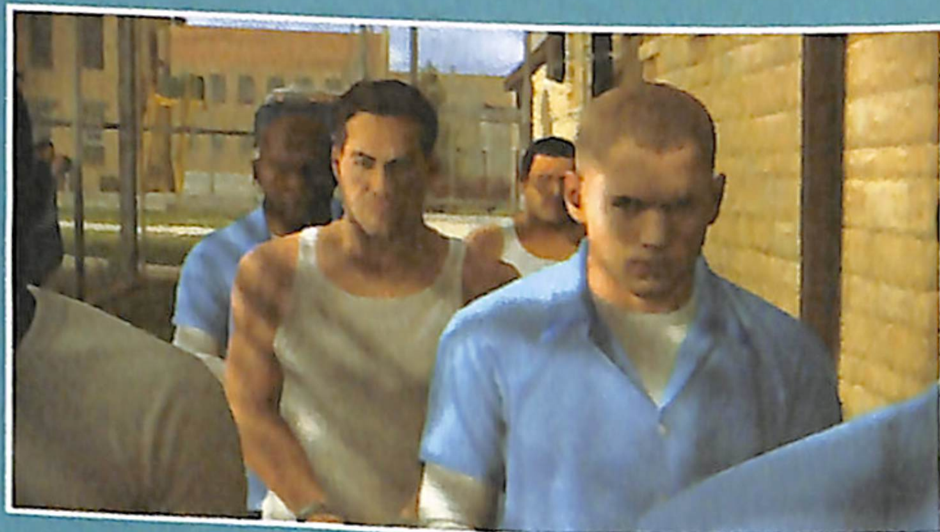


PB 中控制美国政府的影子集团）特工，用他的视角来表现第一季的故事。但与可以原创剧本的 24，以及可以为主角原创背景故事的 LOST 的游戏版相比，PBC 的新面孔，对于游戏的剧情体验并没有任何的帮助。与 LOST 的人人有戏不同的是，PB 的中心人物只有一个，他就是“美貌与智慧并重，英雄与侠义化身”的 Michael Scofiled，其个人的魅力，也是让这部在美国收视率进不了前五名的剧集，却成为了中国观众，尤其是女性观众最爱的原因。而安排这样一个大众脸充当主角，无疑在“人物”上要失分甚多。为了将这样一个根本就不属于剧集的角色拉进主线，就必须以更为“狗血”的故事发展去生搬硬套，这使得 Paxton 的“狐狸河”之旅足以写成一部可供全世界编剧阅读的反面教材，书名就叫做《美剧编剧的狗血实例大汇编》。

Scofield 把自己整进关押哥哥的监狱，于是“公司”外勤主管，一个名叫 Mannix 的大叔派遣 Paxton 以服刑犯人身分打入 Fox River 内部，搞清楚“史高飞”究竟要做什么。你看，其实一、二季中全知全能的“公司”，到最后一季迅速变成一个纯粹的蠢蛋集团，其实游戏版开头就留下了伏笔，因为全世界观众在看过第一集就知道的事情，他们还得用卧底这种老土手段去调查清楚。“公司”要的就是 Lincoln 的马上死，是否死在监狱的电椅上并不重要，为此他们还派出了 Kellerman 领衔的杀手小队作为任务的“保险”，而 Mannix 显然是脑袋上面长了反骨，他给 Paxton 布置的任务除了“观测”Scofiled 以外，还有一个就是在死刑执行前保证他老哥的安全，不过 Mannix 不用担心派出的手下会对命令产生质疑，因为他坚信 Paxton 是手下最蠢的一位。Paxton 也算是不辱使命，除了为各位剧集中出现的狱霸跑腿，并且在闲暇时刻用“天才”二字赞美一下 Scofield 以外，他就一直在用举重、斗殴来打发监狱时光。直到两名化装成司法部官员的“公司”特工在探视中严斥为什么到现在还没有解决 Lincoln，此时的 Paxton 才恍然大悟——原来自己被老头子耍诈阴了。

接下来的故事更加令人飙血：Mannix 老爷子居然赤膊上阵，亲自打入监狱内部，来找 Lincoln 索命，全然不知自己先前培养出的一个仇家，在看到自己的老脸也在狐狸河晃悠的时候，恨不得将自己碎尸万段。与此同时，Lincoln 的老爹 Aldo 也找到了 Paxton，许诺删除他的“公司”档案，让他获得清白的身分，条件是协助两个儿子的越狱行动。“你老小子果真有如此能耐，咋不帮自己洗底，省得隐姓埋名，抛弃妻儿，在外面逃亡了几十年？”Paxton 当然想不出如此高尖端的问题，于是他立刻反水，屁颠屁颠去帮“狐狸河八人众”去了。

Mannix 选择了一个最不应该选择的时间——越狱行动当晚，去干掉 Lincoln，而 Paxton 则不知道从那里搞了一身狱警的制服，对仇人紧追不舍。结果在一片大乱中，老爷子被直升机上的狙击手打死，穿着制服的 Paxton 则从正门大摇大摆的走出了监狱。他也从临死前仇人的口中得到了陷害自己的原因——“你知道的太多了！”是的，这句话实在是太有内涵了！



▲正是由于游戏版的主角完全游离于故事主线之外，因此只能以偷窥 + 尾行的方式来展示 MS 的神奇智慧。

结语 “狗血”娱乐两不误

电影／动漫改编游戏在过去的很长一段时间以来，都难逃“必雷”的魔咒，这种情况在最近一段时间得到了明显好转，出现了像《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》、《变形金刚 赛博坦之战》这样的精品。不过美剧改编游戏至今依然没有可以让人眼前一亮的作品出现，造成这一现状的原因也是多方面的。

美剧对于很多观众而言的最大魅力在于不可预知的剧情走向，观众总是在不停的出乎意料之中自觉自愿地被编剧牵着鼻子跑。也正是因为这个原因，使得绝大多数的美剧一旦被剧透，立刻就变得索然无味。从游戏开发的角度看，并不是每一部剧集的游戏版都可以原创剧本。因此情节作为美剧的最大优势，反而变成了同题材游戏的致命缺陷。

另一个更重要的原因，在于美剧的看点很难用具体的游戏方式予以表现。一部电影的长度大都在 90 分钟左右，它的看点是有限的，也很容易转变为实实在在的 Gameplay。而一部动辄数季的剧集，为了照顾到各个年龄层次的观众，同时不至于让老观众出现审美疲劳，创作团队必然会想方设法更新看点。如果全部照搬进游戏，就会造成 24 游戏版中完全失控的游戏节奏。而如果在游戏中只保持少数的看点，则会被观众、玩家指责为沽名钓誉。可以说得更直观一点：我们可以接受用《皇牌空战》的方式去改编《壮志凌云》，用《MGS3》的方式去改编《第一滴血》的二、三两集，但断然不会接受将 NBC 台的《白宫风云》弄成《太阁立志传》，将《豪斯医生》、《实习医生格蕾》整成《疯狂医院》，将《绝望的主妇》搞成《模拟人生》的模样儿（它的改编游戏恰恰就是这么做的）。美剧游戏在 Gameplay 层面的设计，恰恰是导致它们很难获得玩家认同的主要







◀▲绝望主妇的游戏版，完全就是《模拟人生》的中产阶级熟女 Mod。

原因，就拿《越狱 阴谋》来说，作为一款游戏，它的问题出在将PB理解为了“第三人称潜入”，而忽视了与剧中人物之间的必要互动（《迷失 回归之旅》同样存在着类似的问题）。况且所谓的潜入，也设计得让人喷饭，不但AI混乱，潜入度判定莫名其妙，而且还有令人无语的QTE设计。

正是因为上述的这些原因，美剧在短时间内不可能让我们看到优秀改编游戏的出现。不过，这并不代表美剧与游戏玩家之间是完全隔绝的。相反，美剧的制作模式和思路已经全面入侵电子游戏领域。首先让我们来看一下游戏从美剧中吸收的一些叙事技巧，其中最为常见的，莫过于LOST所运用的“闪回”和“闪前”，二者相当于是对传统倒叙、插叙手法的发展，目的是用“过去”来交待人物“现在”行为与性格的成因，用“未来”的片段来解释人物当前行为的必然结果。与平叙相比，这两种技巧可以刻意制造观众对剧情认识的断层，以此来构建新的悬念，深化人物的塑造。

《分裂细胞 断罪》这部堪称是系列风格“拐点”的作品中，就大玩了一把美剧叙事技巧。游戏一开始，就出现了第三梯队一直协助Fisher的女信息员Anna举枪“射杀”渔夫大叔的镜头，在后续任务中又出现了Anna将被拷牢的大叔押解前进，以及Fisher在已经被叛变者控制的白宫椭圆形办公室内等候发落的“闪前”片段，配合悲情的音乐，不由得让玩家们为大叔此番即将遭遇的“悲剧命运”提心吊胆。随着游戏的进展，以及最后答案的揭晓，玩家才发现先前所看到的这些片段，完全是编剧对完整剧情动画断章取义，从而利用不对等的信息量对玩家所实施的“误导”，美剧观众对于这种制造悬念的“伎俩”可真是太熟悉了。

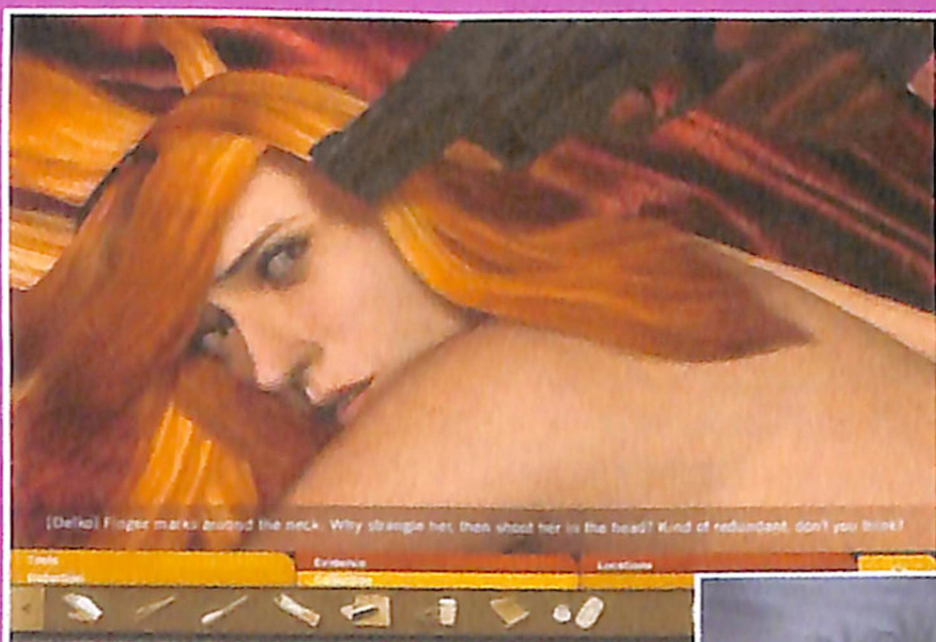
由于边拍边播的制作模式，美剧编剧往往从一开始只有一个大体上的故事框架，而没有完整的剧本，必须在播放过程中根据观众的反响随时调整故事走向。中途更换剧作团队，更是让风格的统一和剧情之间的联系出现致命硬伤。接棒的新团队只能是随叫随编，扯一点算一点。因此，我们经常看到不少新锐剧集不到一季便高开低走直到惨淡结局，要么拖沓冗长、尾大不掉，要么前后不一、自相矛盾，要么狗尾续貂、骑虎难下，或者直接遭遇突然死亡，结局只能交给观众们去自行脑补如此一看，我们不难发现，美剧编剧其实是一件很痛苦的事情，如此漫长的故事，逼迫编剧去扯，也最终因为扯到不能再扯而导致没法去扯。就像美剧中大红大紫的明星，在好莱坞大片中只能享受“打酱油”的待遇一样，其实美剧编剧也很难跻身好莱坞大片的制作团队。在这种情况下，电子游戏业近年来对叙事的重视，使得那些在“长期扯淡”中灵感尽失、痛苦万分的编剧们找到了出路——在一部流程在6小时左右的FPS或ACT游戏中，他们不会面临为了避免玩家的审“激”疲劳而刻意夸张惊爆点的难题。比如由专业美剧编剧Jessen Stern创作剧本的《使命召唤 现代战争》中，一枚在美国海军陆战队头顶爆炸的核弹，就足以让玩家们“燃”上很长时间了。到了MW2，自然不能再故伎重演，于是Stern弄出了俄军大举入侵美国本土，华盛顿化为一片焦土的壮观场面，玩家一面痛骂“狗血”，一面还是玩得十指大动、大呼过瘾。此外，MW2还体现出了美剧编剧的另一个特色：用生搬硬套的方式来将既定的火爆场面串接起来，而不考虑剧情过渡的合理性。总的看来，刻意追求“一波未平，一波又起”式观看体验的美剧编剧，与MW这种靠线性互动影视脚本大卖特卖的作品，真可谓是珠联璧合、相得益彰。

在《分裂细胞 断罪》中，依靠黑暗进行渗透的传统玩法，被节奏更快，动作场面更加流畅的“伯恩”风格代替了，这就要求剧情也能在节奏上跟进。在这款作品中，我们明显体验到了故事的美剧风格。以往汤姆·克兰西技术惊险小说那种注重层层剥笋式的叙事风格，简化为了“一竿子到底”。Fisher与女儿的重逢，Lambert殉职前为了保护Sarah而不得不做出的艰难选择，Victor对Fisher的信任，通过对亲情、友情、责任和背叛等元素激烈碰撞所形成的更为直观化的戏剧冲突，使得剧中人的情感体验更容易和玩家形成互动。在兴奋点的编排上，不仅仅让“第三梯队”的总部被Fisher炸了个稀巴烂，而且编剧还设置了更加劲爆的一幕：华盛顿特区再遭袭击，白宫变成了一个血流漂橹的屠宰场，其狗血指数与MW2和24第六季相比也有过之而无不及。

今年震撼业界的《心灵杀手》，为美剧游戏化开创了一种全新的模式。它的编剧Sam Lake以史蒂芬·金的经典惊悚文学作品为骨干，复制了ABC台悬疑剧《双峰镇》的氛围，并且从LOST中借鉴了大量的叙事元素。以手稿为引子，带出一段段带有预知性的文字，以及在不久之后就会“兑现”的现实，在这一过程中穿插一些闪回和断点。同LOST最为相似的地方，就在于同样的无轨电车式体验，编剧不断用悬念作为诱饵，在给其中的一小部分予以解答的同时，又抛出新的悬念。但在带领观众兜了一个大圈子之后，我们所关注的核心信息依然无从揭晓，还美其名曰为“开放式结局”。LOST大结局中编剧也无法自圆其说，只能借Jack的死鬼老爹的嘴说出“Let go”和“Move On”，变相告诉观众们“饶了咱们吧，甭纠结于那些谜题了”。相比之下，《心灵杀手》在流程中提供了认知神秘小镇真相的大量背景知识，这使得玩家们的脑补行动有章可循。

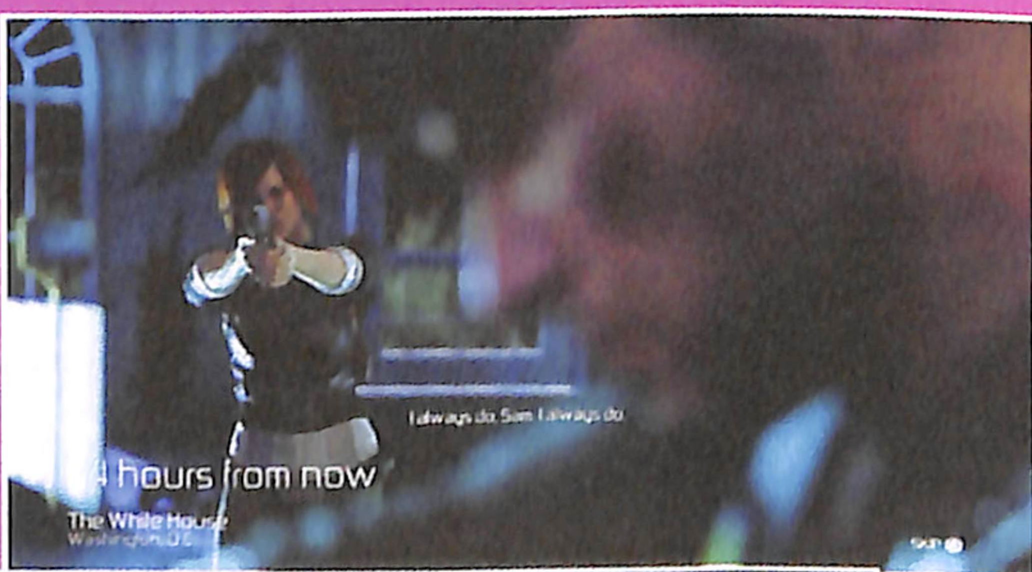
除了开头的“Previously on Alan Wake”和每一关（集）结尾时必然出现的悬念以外，它所提供的游戏体验，也与追一部美剧时的感受高度接近：它的游戏部分（互动战斗）乏善可陈，但只要剧情有“下套”和“解套”的过程，就足以吸引玩家一关一关的打下去。就像绝大多数经不起剧透的美剧一样，如果你不慎知道了它的故事走向，动力和热情就会瞬间瓦解。将过场动画和剧情对话剪接到一起，Alan Wake俨然就是一部TV迷你剧，从中我们也不难看出，即便将互动操作部分从《心灵杀手》中剥离，也不会影响它以美剧形式开展的叙事。

如今，随着大牌剧集的纷纷谢幕，中国观众已经步入了后美剧时代，美剧崇拜热潮也开始消退。另一方面，电子游戏的快餐时代需要感官刺激手法的推陈出新，以“狗血”方式上演推波助澜好戏的美剧模式，也因此拥有了一片发挥的新天地。属于游戏玩家的互动美剧时代，其实才刚刚开始。



▲▼《罪案现场调查 迈阿密篇》的游戏版，至少在侦查手段上还算是忠于剧集。







◀▲《分裂细胞 断罪》中大量运用了LOST的闪回和闪前手法。



▶高调开头，却惨淡结尾，以至于最后一集干脆用高清摄像机拍摄的《未来闪影》。



▶如果《使命召唤 战火世界》推迟几个月发售，可能会让人误以为这是《血战太平洋》的游戏版。

文 DF 美编 木仙

失落的大陆——亚特兰蒂斯

亚特兰蒂斯(Atlantis),文明高度发达的一片传说中的古老大陆,又称作大西洲或大西国。迄今为止,还没有人能证实它的存在。最早出现在古希腊哲学家柏拉图的文章里。据他所说,这个大陆拥有强大的军事力量,掌控了世界的霸权,最后因为触怒了宙斯而被沉到了海中。

1882年,美国的政治家伊格内修斯·唐纳里(Ignatius Loyola Donnelly)出的书《亚特兰蒂斯》(Atlantis, the Antediluvian World)将谜之大陆推向舆论高潮,更引生了许多关于关于超自然现象的研究。

现代人发现,也许史上真的存在过一片大陆,有着高度的文明。在一次全球性的大洪灾中沉入了海底。后来,在最近一个世纪,考古学家在大西洋的海底的找到很多史前的以及,也许,这些遗迹就是传说中的孕育着史前文明的国度——"大西国",不过科学界习惯上将这片神秘消失了的大陆以柏拉图提出的名字命名,那就是——亚特兰蒂斯。

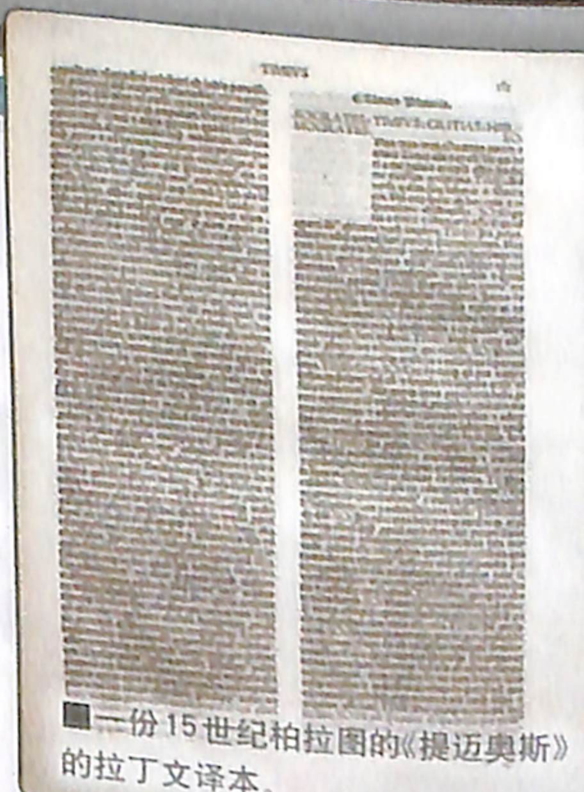
在古代希腊语中亚特兰蒂斯这个单词是希腊神话泰坦族的擎天神阿特拉斯(希腊神话里的擎天神,属于泰坦神族。)的女性形态。

第一章 亚特兰蒂斯的起源及传说

在希腊传说中是海神波塞冬创建了亚特兰蒂斯。有一个小岛上有位父母双亡的少女,波塞冬娶了这位少女并生了五对双胞胎,他将整座岛划分为十个区,分别让给十个儿子来统治,并以长子为最高统治者。 而这个长子名字为"亚特拉斯",因此称该国为"亚特兰蒂斯"王国。

在柏拉图晚年写的《克里特阿斯》和《提迈奥斯》两本对话录中都有亚特兰蒂斯的描写。他对亚特兰蒂斯的描述为:"在大约九千年前左右,海格力斯的砥柱海峡(直布罗陀海峡)对面,有一个很大的岛,从那里可以去到其他的岛屿,而在那些岛屿的对面,就是海洋包围着的一整块陆地,这就是"亚特兰蒂斯"。那时亚特兰蒂斯正要与雅典展开一场大战,突然在一天之中亚特兰蒂斯遭遇了地震和水灾,完全没入海底。"

但是一些研究柏拉图哲学的学者却对亚特兰蒂斯的存在抱否定态度,他们认为柏拉图的目的是以亚特兰蒂斯来宣扬他的"理想国"的概念,使人们更加容易的理解,才虚拟出的一个例子。还有可能他想勉励当时腐败的雅典后裔,就编造出雅典的祖先们亚特兰蒂斯人英勇抗战,最终打败了传说中的海洋帝国。希望借此能令颓废的雅典子孙振奋起来。



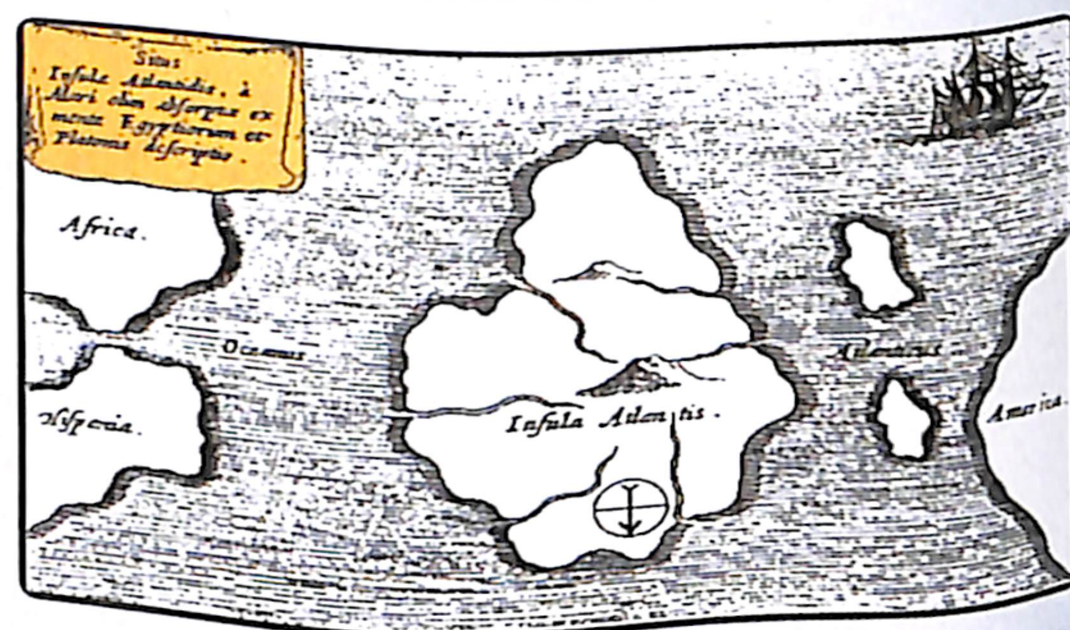
■一份15世纪柏拉图的《提迈奥斯》的拉丁文译本。

第二章 亚特兰蒂斯的所在地



从柏拉图以后，无数的人想要找到这片传说中的大陆，不过都以失败告终。但是，随着时间的推移，越来越多的科学发现使亚特兰蒂斯这块消失了的陆地逐渐摆脱了神话的色彩。而探索亚特兰蒂斯奥秘最重要的问题可能就是亚特兰蒂斯的地理位置。按照柏拉图的描述来看，亚特兰蒂斯应该是沉没于直布罗陀海峡的外侧，也就是说这块梦幻般的大陆是沉入大西洋。但是后来许多科学发现表明也许柏拉图的描述并不那么准确，那么亚特兰蒂斯到底在哪里呢？

1675 年，瑞典人鲁布德克认为这个被水淹没的陆地就在他的国家里，另一些人则说它在今天的巴勒斯坦的位置上。德国人博克认为南非一带是亚特兰蒂斯的地方，而法国人德利尔 · 德萨尔则则认为高加索就是从前的亚特兰蒂斯。后来，1779 年，法国资产阶级大革命时期成为巴黎市长的巴伊曾断言，亚特兰蒂斯在现在的斯匹次卑尔根群岛。1855 年，雅克布 · 克鲁格认为解决了这个问题，说亚特兰蒂斯就是北美洲，但是这种观点遭到了贝利乌的反对，后者在 1874 年发表的《亚特兰蒂斯人》中说，亚特兰蒂斯这块陆地的位置应该在目前的北非这个地方。贝利乌的这个观点受到了大家的重视，于 1893 年被德国人克内泰尔多次引用并发展了他的观点。后来，这一观点还启发了皮埃尔 · 伯努瓦，给了他的著名小说《亚特兰蒂斯》提供了灵感。到了 1926 年，博查特更加确切的说亚特兰蒂斯就在突尼斯的盐湖地带。阿尔贝特 · 赫尔曼于 1927 年表示支持他的说法。1929 年，巴托利和拉特埃宣布说，亚特兰蒂斯不在别的什么地方，就在希腊共和国。甚至还有各种各样的人认为亚特兰蒂斯就在西班牙南部、在非洲西海岸、在西尔特、在大洋洲。转眼间到了 1946 年，一支伯德探险队的考古学家们在南美洲的西边太平洋底发现了一片陆地，于是声称南太平洋才是亚特兰蒂斯的所在地。到了 50 年代初期，一位名叫于尔根 · 施帕努特的年轻牧师声称，他在赫尔戈兰岛附近北海水域发现了消失陆地的遗迹。



迄今为止，关于亚特兰蒂斯所在地的说法主要集中在了下面几种：

塞浦路斯说

一名自称神话学及古代研究专家的美国探险家罗伯特 · 萨马斯特（Robert Sarmast），在其出版的书《发现亚特兰蒂斯》中认为亚特兰蒂斯的确存在，并以柏拉图的描述作为其研究的主要依据。他说柏拉图提供了亚特兰蒂斯的"具体线索"显示它位于塞浦路斯南部海域，并称海洋影像图显示的塞浦路斯古代地貌与柏拉图描述相符合。萨氏更说自己找到很多柏拉图曾提及过的地点，包括一个长方形平原，中间就是亚特兰蒂斯城。

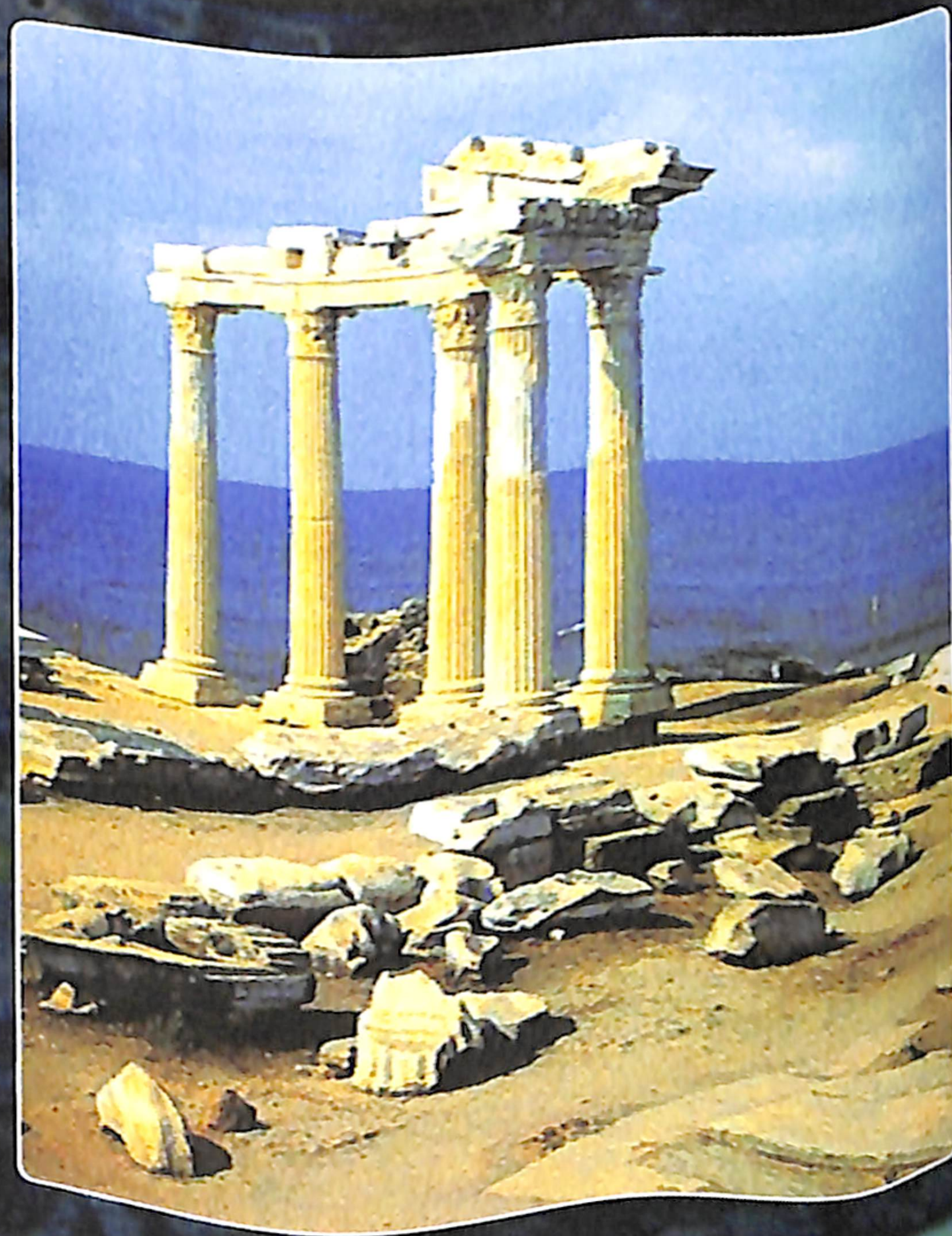
他的理论中说到地中海盆地古时曾发生洪水大灾难，令地中海直到直布罗陀海峡的地方连接到了大西洋。该说法与柏拉图说亚特兰蒂斯岛大洪水吞没的说法相符合。还有人猜测全世界的金字塔建筑源于亚特兰蒂斯，是亚特兰蒂斯毁灭后，亚特兰蒂斯人将此文明传播于世界的。

克里特说

第一种说法认为亚特兰蒂斯在克里特岛。
1900 年，英国的考古学家亚瑟 · 艾邦斯，在荷马视为丰饶岛屿的克里特岛上挖掘到了米诺亚王大宫殿，应该就是米诺亚文明的中心地，也和亚特兰蒂斯的描述相仿，因此他认为米诺亚文明就是亚特兰蒂斯，但是虽然该地被大量岩石覆盖，却并未沉入海中。1967 年，希腊共和国考古学家史匹利顿 · 马利那托斯在位于克里特岛往北约 120 公里处的席拉岛上挖掘出了新遗迹似乎可以解决这个矛盾。遗迹中的壁画上描绘了现在已成为内海的火山口，据研究，约西元前 15 世纪（也就是柏拉图年代的 900 年前），席拉岛上的圣多里尼火山发生了一次大爆发，爆发导致火山口上建立的文明城市被毁灭，也引发了海啸。如此多的相似处使一些历史学家断言道："亚特兰蒂斯之谜已得到解答。"

支持这个说法的人认为，柏拉图把数字弄错了，或者后来听到的人当时听错了。导致整个数字夸大了十倍以上，900 年变成了 9000 年，4 万平方哩变成了 40 万平方哩，如果这样的话，那么克里特说将非常符合亚特兰蒂斯的传说。

这种说法也是目前被广泛认可的一种说法。



爱尔兰说

瑞典地理学家乌尔夫 · 埃林森于 2004 年出版的《地理学家眼中的亚特兰蒂斯，勘探仙境之国》一书中指出，爱尔兰岛就是亚特兰蒂斯。他指出柏拉图所描述的岛国大小及地貌与爱尔兰岛极为相似，并且两者都有巨石墓葬文化。亚特兰蒂斯沉没的时间可能是公元前 6100 年，冰河时期结束导致海平面上升，淹没了许多沿岸岛屿。而长时间的以讹传讹将小岛的沉没夸大为了大陆沉没的大灾难。

南极说

这种说法是以考古学家兼作家葛瑞姆 · 汉卡克以及兰斯 · 弗列里亚斯为代表的。他们是认为亚特兰蒂斯应该是在南极半岛，并以"地壳滑动说"来解释亚特兰蒂斯的毁灭，认为亚特兰蒂斯不仅受到了火山等等的灾难，紧接而来的还有严寒，从而导致亚特兰蒂斯人放弃了自己的故乡，南极半岛随后也被厚厚的冰层覆盖。

直布罗陀说

法国普罗旺斯大学地理学教授科林那 · 吉亚德认为柏拉图在书中描述的亚特兰蒂斯位于今天的直布罗陀海峡一带。他研究了人类于 19000 年以前从欧洲向北非移民的历史，认为在亚特兰蒂斯大陆存在的时期，直布罗陀海峡曾经有高于海平面的陆地存在，而亚特兰蒂斯大陆就在今天的安达鲁西亚与摩洛哥之间。

第三章 关于亚特兰蒂斯的描绘



在希腊神话中，对建国后的亚特兰蒂斯是这样描述的：大陆中央的卫城中，有献给波塞顿的庙宇及祭祀波塞冬的神殿，这个神殿内部以金、银、黄铜和象牙装饰着。亚特兰蒂斯的海岸没有造船厂，船坞内挤满着三段桨的军舰，码头都是来自世界各地的商船和商人。亚特兰蒂斯王国十分富强，除了岛屿本身物产丰富外，来自埃及、叙利亚等地中海国家的贡品也源源不断。

十位国王分别在自己的领土握有绝对的权力，各自采行不同的国家组织，彼此间为了保持沟通，每隔五到六年，便在波塞冬神殿齐聚一堂，讨论彼此的关系及其统治权力，当协议成立后就割断饲于波塞冬神殿中的母牛喉部，以其血液在波赛冬神殿的柱子上写下决议条文，以增添决议神圣不可侵犯的权威性。

但是没有谁曾经亲眼看见过传说中的亚特兰蒂斯，因此也不可能有谁真的知道亚特兰蒂斯是否存在，到底是什么样子。但是正因为这种玄幻的超自然的东西，才激起无数人想要一探究竟的兴趣。不过现今世界上有着亚特兰蒂斯的详细描写，那这些描写又是从哪来的呢？除了从柏拉图的著作和希腊神话中能窥见奇幻的亚特兰蒂斯一角外，这里还有几位生活在近现代的人对亚特兰蒂斯印象的构建起着至关重要作用。



■美国的政治家伊格内修斯·唐纳里

首先就是本文开头所说的极大的扩大了人们对亚特兰蒂斯热情的美国政治家伊格内修斯·唐纳里，他在自己的书中试图建立起所有的古代文明都是从亚特兰蒂斯文明流传下来的理论，并说亚特兰蒂斯在其它文明发明书面语言的数千年前就已经发明了火药和指南针等。

其二是埃德加·凯西（Edgar Cayce），1877年3月18日出生于美国肯德基州的霍普金斯维尔（Hopkinsville, Kentucky）。他是二十世纪记录最多、保存得最好的灵异大师。他的杰出能力之一是经过自我导入而进入一种催眠中，此时他是失去显意识的状态，在此状态下他可就任何人、任何事件、任何时间、任何地点的任何问题，给出答案。其中关于亚特兰蒂斯，他在自我催眠中做了大量的描述。不过他的成就并不仅限与亚特兰蒂斯，他对于从伤风发烧到肿瘤癌症的各种病症、从百万年前的上古文明到将来地球的地貌改变、从星际空间到地下深埋的石油宝藏、从创世纪到人类的未来，他均可回答。他自1901年起得第一个催眠解读，至1944年的最后一个的43年时间里，他做出记录在案的解读报告超过一万四千个。现这些解读均存档于爱德加凯西基金会（ECF, Edgar Cayce Foundation）。



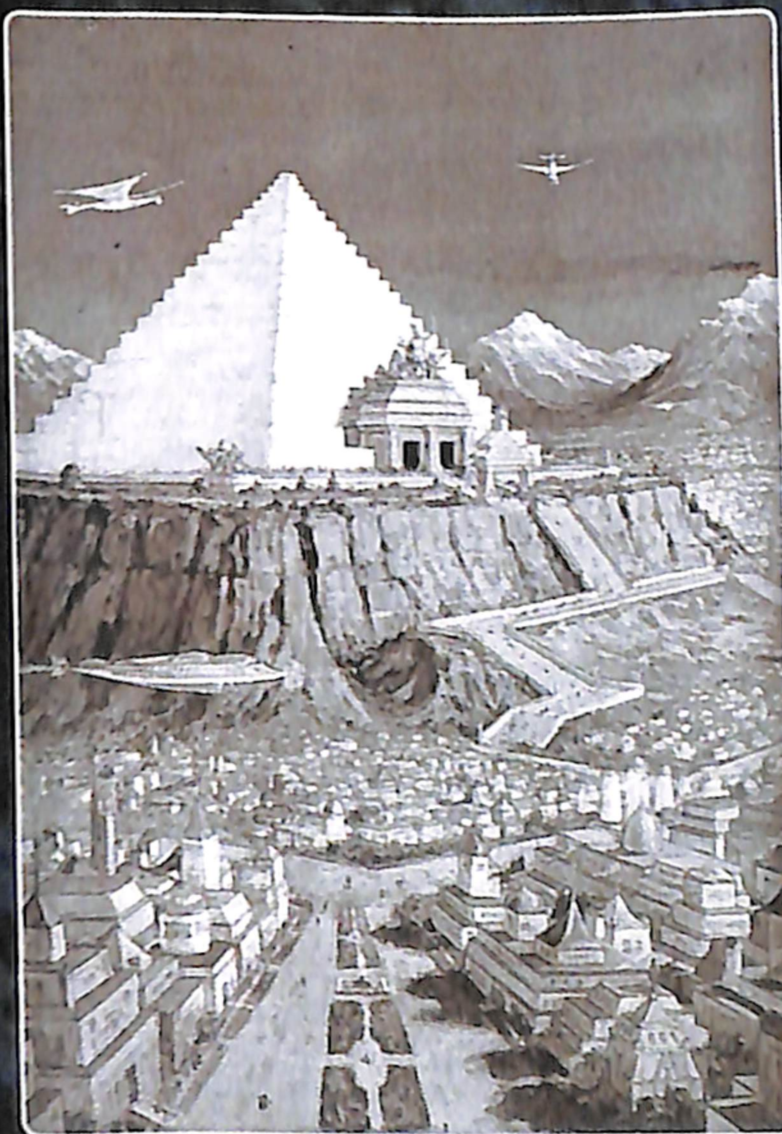
■埃德加·凯西

还有一个叫作英格丽特·本内特（Ingrid Bennett），据说能回忆起自己前世在亚特兰蒂斯生活中的一些记忆和事件的人，这个人资料完全不详，只有一个名字。虽然很有可能她只是根据已有的史实及资料编造的故事，不过能为我们提供一些对亚特兰蒂斯的遐想也是不错的。

下面就来看一看在他们的"回忆"中，亚特兰蒂斯是个什么样子：

城市构造

亚特兰蒂斯的建筑大多成同心圆状，互相用舰只分隔开。随着越来越深入，身份限制也越严格。在圆环内圈是最重要的庙宇和保留地。城市的建筑美妙地让人感受到了音乐的韵味。城市的中心地带是有着镀金的音乐圆顶的天象馆和其他一些公众建筑。镀金的圆屋顶由于风力和温度的不同，会发出和谐的声音。通常是三个音节。因为对于亚特兰蒂斯来说，三是它的重要特征之一，就是线条会重复三次，建筑群由三组类似的建筑组成，三个金字塔组成的塔群。城市的每一层的街道都呈对角线分布，从海滨一角到另一角，在地下还有很多错综复杂的地下长廊。



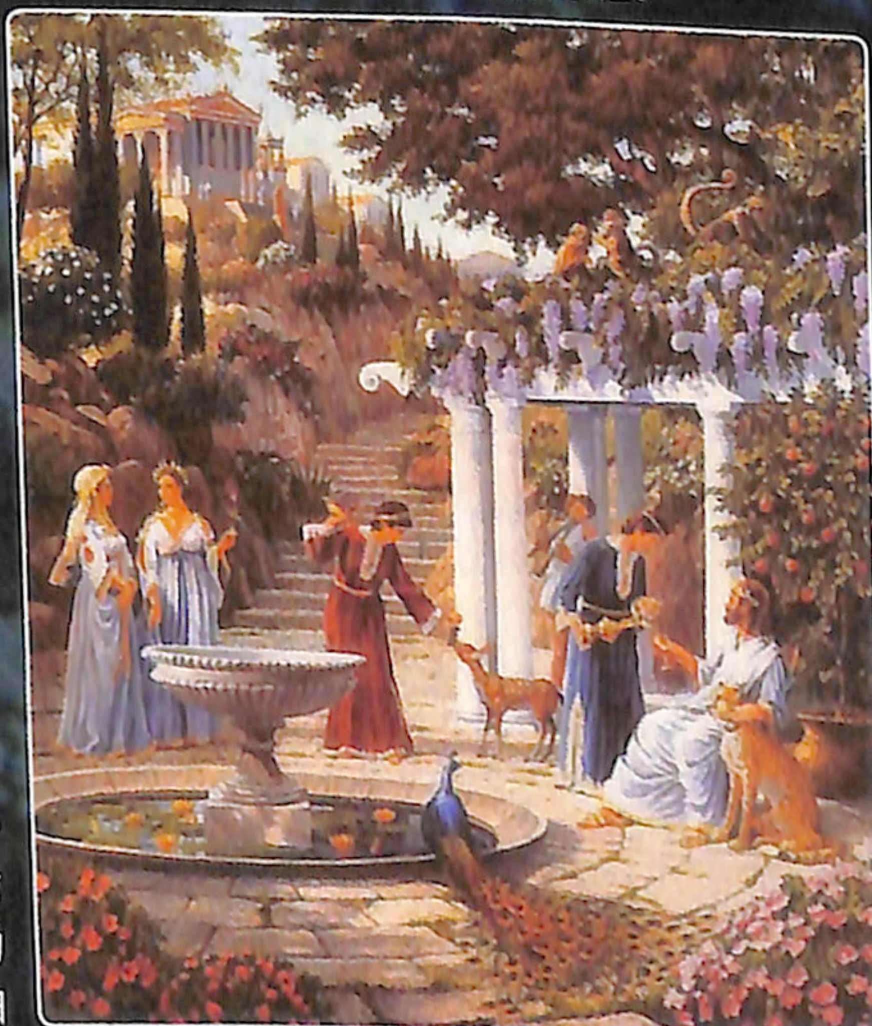
离开城市不远的山谷中掩埋着亚特兰蒂斯的国王。是个很深的山谷，专用作墓地。那些墓碑上记录了人的一生。在那里，不仅埋葬着官员也有艺术家。山谷中还有很多已经绝种的史前动物。

亚特兰蒂斯首府是波赛迪亚（亦名海神市）。可以说它代表了大西洲的精粹，是文化、艺术和工艺水平的集合体现。

生活与科技

当时的亚特兰蒂斯人已经掌握了非常高的科技程度，整个城市都是机械管理，一切都是自动化的，人不需专门读书，可以利用特殊的机器直接将知识传输到脑内，十五、六岁小孩的智慧就已超过现在的高等学者。他们的资源取之不尽，无需劳动，生活非常奢华，百姓享尽便利。大多数人面貌非常俊美，衣服由珠宝点缀，人们跳舞、聚会。亚特兰蒂斯人甚至智慧非常高，可以跟动物轻易沟通。而且掌握了很高的基因改造技术，甚至可以通过基因工程创造半人半兽的"奇美拉"，例如美人鱼以及独角兽，还能实现人体再生及返老还童，因此他们的寿命都非常的长。

埃德加·凯西在自我催眠中对亚特兰蒂斯的能源系统做了十分详细的描述。他认为亚特兰蒂斯能源系统的中心是磁欧石。这是一个六面体的巨大圆柱体状的玻璃样物质，它能吸收阳光，将其转变为能源。被设置在波塞迪亚太阳宫的中央能源所内，源源不断的为整个城市提供动力源。这种能源系统为亚特兰蒂斯人能无忧无虑地生活在那个天堂里提供了基础。而在英格丽特·本内特的版本中则说亚特兰蒂斯人能随意的控制水，动力源的提供物是一颗巨大的水晶。虽然听起来更加像是一种魔法，但是两者也有惊人的相似性。



第四章 亚特兰蒂斯的毁灭

埃德加 · 凯西在自我催眠中将亚特兰蒂斯的毁灭归之于能源系统的一场事故，他说："在公元前 16000 年时，以磁欧石为中心的能源系统因为一场意外发生爆炸，使地球的地基摇动，这个超文明的大陆就下沉了，只剩下迁移到别处的人，而亚特兰蒂斯人则消失了。"不过他还预言："亚特兰蒂斯并非真的就此消失，因为这个大陆承担着不可思议的命运。在佛罗里达外海比米尼岛附近，将重新浮出亚特兰蒂斯，它的一部分会首先在 1968 年至 1969 年之间被发现。"他在 1940 年时做下此预言时，没有一个人相信。但是，就在 1968 年，确实在比米尼岛附近海底发现了两座石造建筑。这就是今天被称为"比米尼大墙"的海下遗迹。1969 年 7 月，人们又在北比米尼发现了古代希腊样式的装饰用大理石圆柱。自那以后，那块区域的海底部分开始隆起，埃德加 · 凯西的预言似乎开始成为现实。



在英格丽特 · 本内特的"回忆"中，则以第一人称的视角讲述了自己的亲身经历："海豚曾告诉我们'末日'正在来临，我们知道这一刻离我们越来越近，因为我们已有两个星期没有见到它们。许多人离开亚特兰蒂斯去寻找新大陆，一些人甚至到达埃及那种遥远的地方，也有人乘船前往版图上没有标明的新大陆。还有少数人旅行至奇异的大陆后，又安全的返回。给了我们带回了一些有关亚特兰蒂斯以外的生活和国家的知识。

我选择留下来，以照看能量水晶保证它直到最后都能供给城市能量。水晶外部由未知材料制成的透明罩保护，也许有朝一日它也将被发现，并且被再次善意地运用。

我记得亚特兰蒂斯的最后一天，感觉是我一生中最长的一天。那天开始突然发生了地震、火山爆发，整个城市都天崩地裂。我们很平静的等待最后一刻的到来。我看见大地岩浆喷发，烈火染红天空。屋内充满烟雾，我感到窒息，昏了过去。接下来我只记得我正飘向光明，我向下看到陆地正在下沉，人们四处逃散，但都被汹涌而至的海水吞噬了。"

在希腊神话中关于亚特兰蒂斯的毁灭认为，当时统治亚特兰蒂斯国的十位国王都很英明，各自的国家也都很富强。但是这些国家不久以后便开始出现腐化现象。众神之首的宙斯为惩罚人们的堕落，引发地震和洪水，于是亚特兰蒂斯王国在一天一夜中没入海底。

而在柏拉图在谈到亚特兰蒂斯的毁灭时，说刚开始亚特兰蒂斯人民世世代代都遵循海神传下来的法律而幸福的生活着，可是亚特兰蒂斯的社会开始腐化了，民间开始崇拜起金钱，好逸恶劳等恶习也传播开来，他们天生的美德逐渐丧失，最后利欲熏心，不明是非还兴高采烈自以为得天独厚，就这样一步步走向了灭亡。

从上面描述可以看出，亚特兰蒂斯灭亡的根本原因，就是亚特兰蒂斯人道德的败坏，人心的丧失。纵使有了如此高的技术力和丰富的资源，也最终走向了灭亡。也许这真的只不过是柏拉图试图告诫我们纵使有再高的物质享受，再发达的科技，也不能忘记提高自身修养的一个例子罢了。

第五章 亚特兰蒂斯的创作

关于亚特兰蒂斯的影视作品

虽然直接讲述亚特兰蒂斯的电影不多，佳作也很少。但有一部以亚特兰蒂斯命名的影片比较出名。它就是导演吕克 · 贝松的《亚特兰蒂斯》，这部影片特别之处在于，整个影片中没有对白，只有音乐与画面，动物是唯一的演员，他设定了几个主题来描绘"海底的一天"，如"内心"、"旋律"、"悸动"、"黑暗"、"温柔"、"爱"、"恨"等，本片同时也是部充满环保意识的片子，值得大家一同来欣赏。

另一部名叫《失落的帝国》的动画电影是迪士尼 2001 年出品的，这部就是直接讲述关于沉没于海底的亚特兰蒂斯，片中的主角迈罗是一位语言学家，对于亚特兰蒂斯的传说深信不已。迈罗希望自己能像祖父一样成为一位伟大的探险家。在得不到博物馆的资金赞助下，突然出现一位祖父生前怪怪的好友愿意提供迈罗资金，迈罗领着专家组成最顶尖的探险队，出发前往深海寻找亚特兰蒂斯城。居然在地底下真的发现了亚特兰蒂斯人。整支探险队伍除了迈罗之外全都心怀不轨，他们全是为了金钱财富而来。探险队准备将公主绑架走，此时迈罗必须依靠一己之力在亚特兰蒂斯人民的帮助下将公主救回。可惜的是本片票房并不出众。





《星际之门 亚特兰蒂斯》(Stargate Atlantis，简称 SGA)是作为《星际之门 SG-1》的一个衍生剧集开始的。它同《星际之门 SG-1》第八季开始一同播出，在同一个虚构宇宙中并存，之后这两个节目开始互相连接。这个节目是由大多数的 SG-1 原班人马在同一个摄影棚里制作的。

故事讲述了"亚特兰蒂斯探险队"的探险家们来到了飞马星系以搜寻由强大的种族古人留下的失落的城市亚特兰蒂斯。，到达亚特兰蒂斯后，探险队发现飞马星系被一种极坏的敌人"Wraith"所控制，在寡不敌众和孤立无援的情况下，他们必须保护自己。

《哆啦 A 梦》的历险记特别篇《大雄与海底鬼岩城》由藤子 · F · 不二雄执笔，1982 年 8 月在月刊《コロコロコミック》上发表，是"多啦 A 梦大长篇"系列的作品之一。同时该作品在 1983 年 3 月 12 日做成了电影。这次的剧场版中，大雄和多啦 A 梦的冒险就是在以亚特兰蒂斯作为背景的海底展开的。

《大西洋底来的人》是美国NBC电视台播放的一部科幻电视连续剧，全剧共17集，于1980年在中国中央电视台播出。作为中国大陆播出的第一部美国电视连续剧，本剧在中国大陆造成了巨大的轰动。其中麦克戴太阳镜的造型，影响了当时的众多中国青年，让太阳镜开始风靡中国，并被一些人称为“麦克镜”。在中国大陆同时受此剧影响而流行的还有飞盘游戏。其实本作与亚特兰蒂斯的密切关系从标题就可以看出来，因为本作的原名直译过来就叫“从亚特兰蒂斯来的人”（Man From Atlantis）。

剧情讲述在一次海啸之后，一位神秘的男人昏迷在海滩上。隶属于美国海军的伊丽莎白·玛丽博士检查这位神秘的男人后，发现他有异于人类的身体结构，更类似于海洋生物。这个男人清醒后，却无法回忆起他的过去，电脑分析则显示他是“亚特兰蒂斯”大陆的最后幸存者。伊丽莎白为他取了个名字“麦克·哈里斯”。麦克还拥有可以在水下呼吸，身体可以抵御深海高压，在有水的地方力大无穷等特殊能力，利用这些能力，麦克开始帮助伊丽莎白对抗妄图利用海洋资源控制世界的狂人舒拔以及其他罪犯。

日本动漫公司GAINAX出品的《蓝宝石之谜》，年龄大一点的玩家应该都看过，它是NHK电视台于1990年4月13日到1991年4月12日播放的全39集的TV版动画。参考了《海底二万里》及《神秘岛》作为原案，监督为庵野秀明，角色设计为贞本义行。本企划的原案本来是由动画大师宫崎骏写下的，但未经采用。于是宫崎骏便将本企划用在吉卜力工作室最初的动画电影《天空之城》上。但原本的企划书还留在NHK，之后成了本作品。因此本作许多设定让人联想到了《天空之城》。制作由NHK和Group TAC进行，动画制作则是GAINAX。电视版播完后推出了由电视版总编集加上一点新部分的电影版。本电影也是由GAINAX执行动画制作，但因预算不够而未能完成，剩下的部分便由Group TAC完成。



本作讲述的就是关于亚特兰蒂斯的故事，而且许多内容都与亚特兰蒂斯的传说相符，例如亚特兰蒂斯人的女主角那褐色的皮肤以及可以与动物进行交流、亚特兰蒂斯人的圆形飞行器、蓝宝石、能源柱、城市结构等等。

日本动画公司GONZO的变形金刚系列动画，应该是无人不知无人不晓，而里面也有关于亚特兰蒂斯的设定。在2003年推出的《变形金刚 微型传说》中，亚特兰蒂斯是因为滥用微型金刚发动战争而毁灭的超古代的文明。而在2005年推出的《变形金刚：银河之力》中，亚特兰蒂斯是古代汽车人坠落在地球的一艘飞船，因为其十分巨大，被古人类视作一块大陆，相传亚特兰蒂斯这艘飞船在飞行过整个地球，因此把亚特兰蒂斯文明传到世界各个角落，最后沉没在大西洋中，故称为遗失的亚特兰蒂斯文明。

《小飞龙》（又名《海王子》）相信这部经典作品即使大家没看过，多少也能从父母口中得知。它是漫画巨匠手冢治虫的作品。同时还是现在被誉为日本动画界鬼才导演富野由悠季第一部执导的处女作，该作甚至拥有“日本现代动画原点”的响亮称号。

它的剧情主要讲述距今大约5000多年前，大西洋上的亚特兰蒂斯大陆，突然在一夜之间，就神秘的沉入海底消失得无影无踪了。而亚特兰蒂斯大陆曾经聚集着爱好海洋和平的飞龙族，飞龙族统治者把他们唯一的儿子阿钟交给白海豚露卡，带往渔村，交由陆地人抚养，阿钟经过了十三年之后，已经成为一名英勇的少年，由此展开了他的冒险。从中可以看到，其实里面的飞龙族可以看作是亚特兰蒂斯人。

相信没有人小时候没看过日本漫画家车田正美的动漫《圣斗士星矢》，其实里面也有亚特兰蒂斯的踪影。在海皇篇中就有亚特兰蒂斯，并且和希腊神话中亚特兰蒂斯传说比较相像，是海皇波士顿的神殿所在之地，有七支支柱，围绕着囚禁雅典娜的生命支柱，由七位海将军看守，由于海皇的灵魂被加隆放出，借希腊海商王后裔朱利安·梭罗的躯体在人间复活。欲称霸世界洗清人类，把雅典娜囚禁在注满水的生命之柱中，以亚特兰蒂斯为中心，激起世界性的大洪水。

关于亚特兰蒂斯的游戏

作为以希腊神话为背景的《战神》系列在PSP上的第二作《战神 斯巴达幽灵》（God of War: Ghost of Sparta）日前也浮出水面，据说剧情中将揭露失落的世界——亚特兰蒂斯的秘密。作为开发了有着惊人画面的PSP战神第一作的圣莫尼卡制作组，号称将把PSP画面推向新的高度。而奎爷在失落的大陆上进行了怎样的冒险，难道他和亚特兰蒂斯的毁灭有直接关系？这一切都将在新作中揭晓。



《神话时代》（Age of Mythology）是一款即时战略的电脑游戏，由全效工作室负责开发，并在2002年11月由微软发行。该游戏的主角就是个亚特兰蒂斯人。在2003年9月发行的资料片《神话时代 泰坦》中，亚特兰蒂斯更作为一个新的神话文明登场。亚特兰蒂斯人在原本的游戏中信仰希腊诸神，但在后来的资料片中，他们改为信仰泰坦众神：克洛诺斯、天空之神奥雷诺及大地女神盖亚。

亚特兰蒂斯的市民移动速度慢，且生产时的花费比其他文明的村民要来得更高，但他们采集资源的速度比其他文明要快，且生命值也是最高的。亚特兰蒂斯文明并没有特定的英雄单位，但是每一个亚特兰蒂斯的单位，包括市民，均能升级为英雄，升级为英雄后会有不同的加成。另外，虽然亚特兰蒂斯大部分神力比之其他文明的神力不算太实用，但它们大部分都可以在重复在游戏中使用好几次。

开创历史的游戏《古墓丽影》一代中的主线剧情就是讲述劳拉去寻找失落文明亚特兰蒂斯的神器的故事。《古墓丽影》第一作中将亚特兰蒂斯与古印加文化以及金字塔都结合在了一起，进行大胆的想象，就当时来说不仅开创了新的游戏类型，剧情方面也是独领风骚，因此造就了古墓丽影这块金字招牌。在游戏中，导致亚特兰蒂斯毁灭的地震是由于小行星撞击地球导致的，不过与亚特兰蒂斯的沉没还是不太符合。

结语

虽然目前有大量的关于亚特兰蒂斯的考古发现，但是谁也不敢定论那些就是真的亚特兰蒂斯的遗迹。也就是说亚特兰蒂斯到底存在与否并没有一个定论。一些人说它只不过是柏拉图举出的一个例子。不过不管它存在与否，其实很多人更看重的是那种飘渺虚幻的朦胧感，这也就是一些神秘及超自然事物的魅力所在，能给人提供无限的遐想。曾经存在过的广阔的大陆，上面有着非常先进的文明，后来却因为未知的原因，在很短的时间内这个文明突然毁灭。所以亚特兰蒂斯虽然没有被具体的引用到各个作品中，但是这种失落的文明的概念，被广泛地应用到了各种作品中，比如大家最熟悉的宫崎骏的《天空之城》中的天空之城也是一个失落文明，甚至于近几年的黑马之作——《生化奇兵》中的海底城其实也可以算是一个高度发达的文化堕落的故事，而且同样在海底，只不是生化奇兵中的海底城是一开始就在海底建造的。而这些作品的共通点，也同亚特兰蒂斯毁灭的意义一样能引发人们对人类文明发展的深思，人类文明是应该与自然同在，还是应该凌驾自然之上，这是每个人都应该认真思考的问题。最重要的是，无论科技有多发达，物质生活有多丰富，如果不注重人类自身精神素质的发展，道德的提升，那最终也只会走上自取灭亡的道路。或许，这才是失落的文明想要传达给人类最重要的东西。

君在彼岸

我从未想过八年会过得这样快，快得让人屏住气不敢再呼吸。我生活，我变化，我的嘴角变得沉重，我的手臂由孱弱变得粗壮。我的生命却像一张地图，有些地方做了标记，有些地方没有，从未见有人下笔，只是地图自己变得越来越详细。地图上的另一个我像棋子般一直立在那个标记的地方，没动过，一步没动过。那个我仿佛能看清自己脚下，是岸，而君在彼岸不在此岸。永远永远。

为了使那枚棋子动起来，我试过很多方法，但全无用处。蹉跎的岁月，无能的我，我固执地以为但凡你们能听见我心中的只言片语，我这生命多少也有些意义了。所以自言自语成了我的习惯，与其说是自言自语，倒不如说是三个人聊天，我能听见你们用我编造的话语和我聊天，那声音是你们的，清晰如昨。我们说着我一个人生活中的事——我的快乐事、我倒霉的事、我见到的颜色、听到的声音。我们从不冷场，我在那时会从心里笑，但是回过神来就会出现“咔”的一声，如同录音机的磁带遇到故障“咔”一声停止了一样，我们都沉默了。

这次是我又一次用力尝试移动那枚棋子，请允许我再次将我们的故事回忆一遍。

一

2002年，我最恨的东西之一就是数学课。在午后昏昏的数学课上，我半梦半醒地趴在桌子上，想舒舒服服地睡，又不太敢。不知道过了多久，听见耳边同学们嗡嗡的聊天声越来越小，一个男人的声音越来越高亢清晰，再过了一会，一下子被后边的同学推醒。这时，我猛然坐起来，额头的汗被风吹得凉飕飕，正好听见那数学老师说到——“不能因为一条臭鱼腥了满锅汤！”，还听见班里死一般的寂静。老师是在骂我，而且用一种仿佛我不在场的口吻。

没有人敢吱声，他自己却越来越生气，骂得越来越狠，当他说到——“想睡就睡的都是没人管的臭要饭的！”的时候，我突然站起来走过去，他吓得后退了一步．我经过他走出了教室，耳畔鸦雀无声。

坐在我们班窗户底下的双杠上，等着廖君把书包给我扔下来。我是有信念的，他一定会把书包给我扔下来。

但是他没有，这家伙竟然拎着两个书包从教学楼里也走出来了！我大笑出声，他远远看见我笑，苦笑着皱起眉。廖君是这样的人，他的很多表情都能用苦笑着皱起眉来代替。在他身后还有一个女孩，是新来的插班生。

我接过书包后，疑惑地看着那个女孩，廖君用极其无所谓地口气对我说：

“她自己非要跟来的。”

我没说话，看看她。

“是我自己要跟来的我们两个一起出来老师气死了翻白眼了都。”她说话非常快，毫无停顿。她侧过头看一眼廖君，继续说，

“你真帅！太帅了把全场都震了我还以为当时你要动手打老师呢！”

“不至于吧。”我憋住表情装酷。被女孩子说帅还是生来头一遭。但让我自己的都意外的是我并没有多开心，因为能嗅到她的语气中有一种非常奇怪的距离感。仿佛一位怀春的少女终于遇到了白马王子，矜持地先夸奖那匹白马帅一样。

我们在上课时间私自溜出学校的惟一通道就是存车处二楼的一个缺口，由那里跳下去即可通往外面的自由世界，只是这次多了一个妞儿，似乎有点不好办。

我先一个人跳下去，妞儿个子不矮，由于是转校生没穿校服，动作反而轻便许多。我伸出手接住她的胳膊，她轻松一跳就成功了，我借这个机会在0.5秒左右的时间里定睛瞄了她一眼。怎么说呢，算不上丑，用一般人的视点来看或许还能说得上漂亮，至少皮肤白皙，眼睛可爱。我喜欢两种女孩：一，长的一般但性格独立温柔的、聪明过人的女孩；二，眼边有颗痣的。她皮肤光洁，眼边没有痣，显然不符合第二条，第一条是不是符合现在还不知道。

三个在上课时间段出现在学校周围的高中生自然引人侧目，不过我们是丝毫不在乎的，只管昂首阔步。我知道廖君必然会去搜刮几本游戏杂志，他是一个重度的电子游戏玩家，我虽然对游戏没什么兴趣，但是看他玩的时候在旁边帮他翻翻攻略确实很有意思。我们现在学校附近的小书店买了几本封面漂亮的游戏杂志，妞儿突然说想去动物园看长颈鹿——得得，看长颈鹿还不如回我和廖君的据点，窝在家里打游戏。

“去看长颈鹿嘛……”她故作娇态。

我把目光放在了她的胸脯上，那真是足够傲人的一对。不过在她身上不明显，不知为什么。有很多女人千方百计现出那么一道沟，其实定睛一看，也就那么回事——这方面男人都清醒得不可思议。但是她不同，她身上的独特气质把这个特征掩盖了，如同网球场能轻易掩盖排球运动员的存在感一样。

“你这女人疯了？！大下午的看什么长颈鹿，你特别喜欢长颈鹿？”廖君说道。

“……帅哥，我们去看长颈鹿吧……”她转过头央求我。

我有点不悦。我不是什么帅哥，长的勉强能算上一般人而已，被她这么说感觉被讽刺了，所以没有表情地无视她的央求。

“那好吧，去哪听你们的。”她并无失望地说道“回家，打《FF IX》。”廖君一边说一边把好几本厚实的游戏杂志往书包里一塞，那书包顿时像一个真正的书包了。

文 奈落 美编 NINA

我认识廖君是在初中的时候。那时上体育课的时候，不是总会有几个不和大家一起玩球的、神经兮兮的小孩儿蹲在操场某个角落不知道在干什么吗？我和廖君就是。我本以为自己是班上惟一一个孤独的体逛儿（体育课只能满操场闲逛的儿童），没想到廖君每次都隐藏得比我还好，我满操场闲逛都没看见过他。

"你是在玩蚂蚁么？"我发现了角落中的他正在拿着一根木棍划地。

"蚂蚁在玩我。"

这是我第一次和廖君说话。

之后的交谈中我才明白我们确实是有一个共性的，我们没有爸妈。准确地说，我是爸妈在国外，两个人在国外又分别结婚了，跟我再无什么关系。廖君的爸妈也离婚了，他爸是特务（他自己说的）好几年前就断了联系，他妈跟一个倒卖化妆品的俄罗斯人跑了。我们的不同之处是我跟邻居老奶奶过，靠姑姑接济；他跟已然是植物人的爷爷一起住，靠他爷爷的补贴和某位叔叔的援手过活。

不过我与廖君熟络起来却是在另外一个地方——一家窗口式的游戏店，与其说是游戏店，不如说是一个当铺感觉的专门收售二手游戏机、游戏碟的地方。主人是一个尖酸的老头儿，长得像极了《雾都孤儿》中的老坏蛋。他会修理各种游戏机，也收集很多盗版盘用来租赁，现在看来应该是原始形态的游戏店。那天我因为一些原因要把一台MD卖到这家店，老头戴上眼镜一边摆弄机器一边对我说：

"你这个机器不行了……"

"这不是很新么，你告诉我哪里不行了？"

"80？"

"怎么会只有80？你卖一盘卡带也要50呢！"

"80行么？"

"80就80……"

他不再做声，继续仔细地看着我的MD，仿佛江湖医生在诊断一位患了怪病的人一样——他自己一头雾水，但努力酝酿着糊弄外人的诊断。

"你这个电源有问题，这种机器电源最值钱啊……"

"哪里有问题，你自己插上试试"

"50。"语气如同卖棺材给将死的富翁。

我顿时觉得自己被欺负了。我还是一个初中生，对方是一个老谋深算的生意人，他知道我除了这里再无其他地方可以选择。社会智力的差距让我觉得自己正在被人蹂躏。

"这个别卖他了，我买，100。"从身后突然出现的廖君吓了我一跳，一边把MD从那老头手里一下子抢回来，一边对我说。

我正慌忙着不知所措，他又对着窗口里的老头儿大声吼了一句：

"操你妈！"

老头熟练迅速地将玻璃窗子拉下来，面无表情地望着我们，那张脸如同动物园中站在护栏外望着发狂动物的游客。

我们一句话没说离开那里，我心中决定再也不来这个鬼地方一步。

廖君从口袋里拿出100元钱递给了我。我很惊讶为什么一个初中生会轻易拿出100元大钞。我稍带犹豫地接过钱，一手把MD也递给了他。

"你可玩过《皇帝的财宝》？这上面的。"他边指着MD对我说。

"没，只玩过《封神榜》。"其实我没玩过，这个名字也是不知哪里看到的。

"那个也不错，但是《皇帝的财宝》更好，去我那玩吧，就在这附近。我家没人。"

"可是我还没有写作业，生物课那个，还有数学的两页题。"

"我写了，过来抄吧。"

"那敢情好。"

廖君家是一楼，他一下子推开门（没锁），里面传来一个中年妇女的声音。我怯生生叫伯母，他说不是伯母，是保姆。原来他家只有他和一个操着外地口音的保姆，再加上一个神志不清、长年卧床的爷爷。他的爷爷似乎很痛苦地在叫，叫声嘶哑而延绵，我有点担心莫不是赶场什么突发状况了，但是廖君却很平静，好像他爷爷痛苦的大叫是正常的背景音乐一般。

"你爷爷没事吧？"

"嗯，他常年这样叫，想女人时就这样，一天有百分之六十的时间这样。"

我有一些话像突然长在喉咙里的蘑菇一样，吐不出来，用力咽回去了。

"声音像撕裂一样……"

"人都是自己把自己撕裂的。想要的东西不敢要，明明一心想往北走，却停不下往南的脚步，就这样自己把自己撕裂了。"廖君把书包里的东西拿出来，走进两室一厅的另一间屋子。我随他走进后他把门关上。

廖君的屋子是怎样的呢？我自然没经历过文化大革命，但能想像红卫兵抄过的家的情形，那应该就是廖君房间的光景。要在屋子里一跳一跳才能不踩到垃圾和书本纸张。这间屋子比起一般的卧室大很多，廖君的床在房间的一个角落，床前有一个写字台，写字台上有一台电视，那似乎是他打游戏的地方。我瘫坐在破旧但是舒服的沙发上，打量着房间的一切。廖君没有管我，拿出一本书默默倚在窗边看。

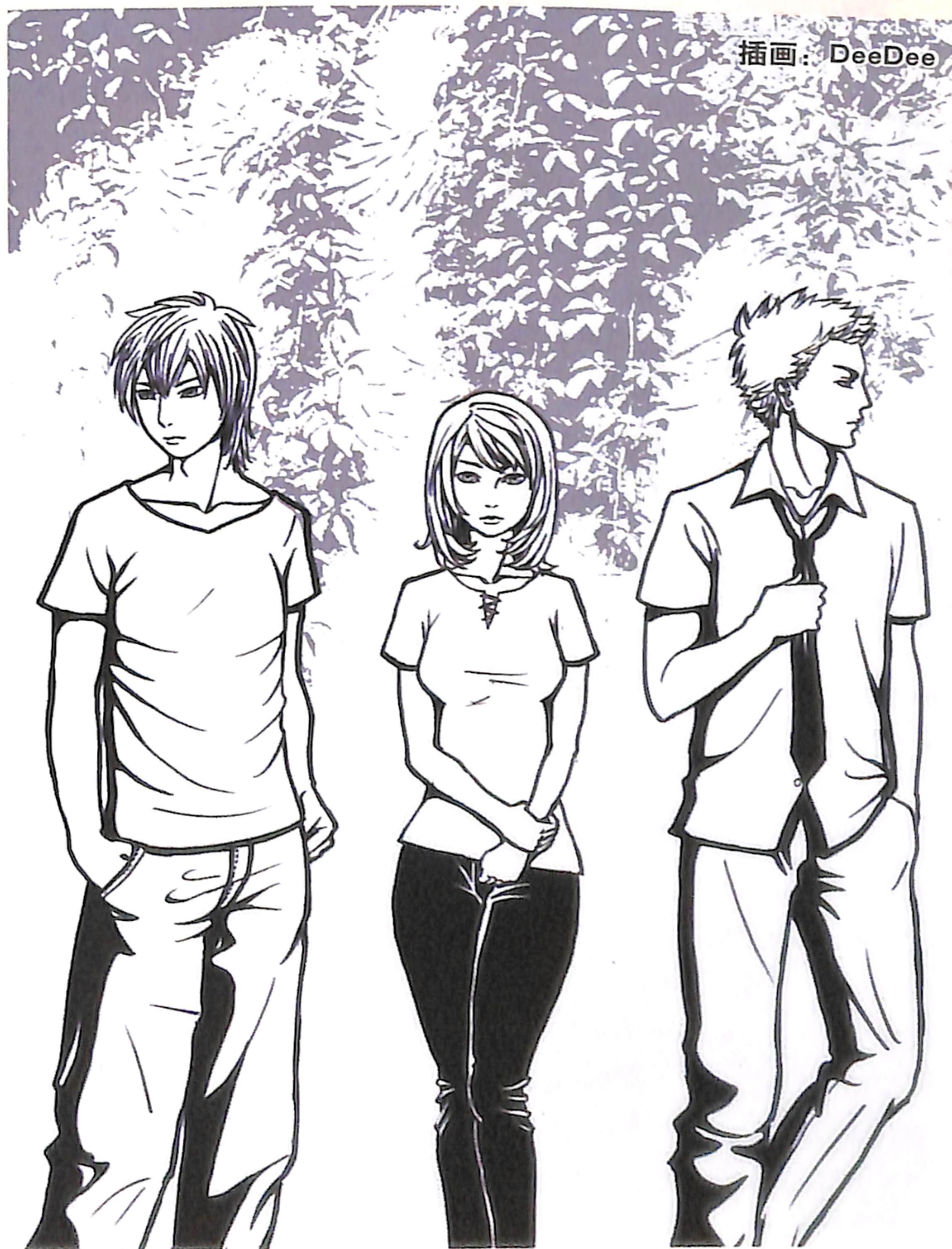
我和他是同班同学，但是没怎么说过话（似乎只有体育课那一次），如今被邀请到他家做客到很可能是一个成为朋友的机会。但是一般情况下，初中生到同学家做客不应该是这样一个情景么：满面笑容的同学母亲端来水果和零食，一边让我们坐下一边问我们喝什么饮料。然后两个人打开电脑或者拿起什么书在聊……但是现在我瘫坐在他家的破沙发上，他家里也没有半个看上去像家长的存在，只有年迈的爷爷在痛苦地叫。我们一句话也没说，他在看书，我在打量这间绝不寻常的屋子。很久很久。

最后还是过意不去他爷爷痛苦的叫声，问他就这么不管爷爷是不是不好。

"他真的是在想女人，但是他老了不行了，只能靠叫一叫。这要我们怎么管呢？"

"但你怎么知道是在想女人，万一是哪里不舒服呢？"

廖君欲言又止，仿佛大学教授突然想给电工师傅解释一下离散数学，又旋即作罢的样子。


插画：DeeDee

“他想女人，能叫出来已经是比别人幸运的事，你记住这一点，就不替他揪心了。”

15岁的我把这句话像猫粮一样吞进肚子，很久之后在肚子里泡大泡软了，才消化。

那天我问他借了作业回去抄，我只抄了一半，因为他的成绩太好，全抄必然露馅。之后又看他玩了《皇帝的财宝》确实不错，从没见过那么好的画面。

那一百块钱也不得已交给那个人了。

我和廖君后来果然成了朋友，我们也是彼此唯一的朋友。廖君是一个习惯漠视某些东西的人，但那并不是说他为人冷漠，其实他从来没有看不起任何东西，只是表现得脾气古怪。老师对他很反感，但碍于他成绩好得惊人也就不敢多说什么。但最近老师看到他有朋友觉得有些不妥（其实是觉得不爽），便把我叫到办公室，问我和廖君是不是好朋友，我说是。他们问我是不是和廖君在一起学习，我说是。

这时那个姓何的语文老师一拍桌子急了：

“是个屁！我看你是和他在一起瞎捣鼓！你知道吗，他再怎么捣鼓人家学习好，你呢？你有人家那脑瓜么？就你那猪脑子你玩命还考不上高中呢，你还跟人家混！你自己看着办吧，出去出去！”

他总是把“人家”二字加重说。那种妒恨别人的小人嘴脸就连未经世事孩子也能轻易洞悉。

他的话即使我再怎么努力无视也伤到心里很多地方了，我想哭。又是那种感觉：每当我想哭的时候，我就会皱起眉头，牙根的地方挤出一个小洞，让眼泪流向那个洞。这样我就能保持皱着眉，面无表情地在心里哭。

这种感觉伴随我从小到大，我最后一次见到父母是7岁那年，在那之后我就失去了哭的能力，一个原因是哭变成了没有意义的事，另一个原因是我觉得一旦哭出声，一切就崩塌了。不知道为什么我就是这样觉得。从小到大，有多少眼泪流进了那个小洞我不知道，我希望有一天我死了之后能亲眼看看那个小洞中眼泪积成的小小湖。

由于我没有家长可请，老师们也难奈我何。我和廖君成了形影不离的朋友，我们在背后被人指指点点，他们的意思是——这两个怪人凑在一起了，这两个人是同性恋吗……

但实际上我们在一块就是聊一些旁人觉得神经兮兮的东西，比如反重力飞行器。这方面他是行家，虽然是初中生，但是他读过的理科“闲书”多得惊人，这方面是他的拿手好戏，讲起来滔滔不绝，我不时地可以在旁边掺和两句。最后得出的结论往往是反重力飞行器也好，井盖式游戏机也好，将来都会有。我们会坐在反重力飞行器上玩井盖式游戏机，然后把香蕉皮往当年的老师脸上扔，美人鱼看见这一幕也会欢乐地唱起歌儿。我则擅长讲一些历史话题，比如我最最纳闷的一个问题：为什么中国古代有人吃人的记载，而欧洲历史中却鲜有。按照书上写历史进程，古代的中国可是要比同时期的欧洲文明程度高，为什么人吃人成为中国显贵们的风气呢？这个问题往后的几年也没有讨论出答案，后来高中的时候我们还特别去找南开大学的历史教授，我记得教授听见两个高中生问这个问题，他睁圆了眼，说：“哥斯达黎加和中国的比赛就要开始了，你们快回去看吧。”

除此之外，我们的一切活动就是打游戏机。我喜欢一边翻看我们千方百计找来的攻略书，一边指导廖君闯关。印象最深的是《妖精战士》。那时，我们租来PS两天两夜不停地打，看的是一本叫《游戏机实用技术》的杂志。那杂志上会有攻略，我们照着攻略不停地打。最开心地是发现攻略没有提及的地方，这时候我们就觉得自己超越了制作攻略的家伙们的等级，到达了新的境界。那两天的欢笑比我们两年的欢笑还要多，两天的PS租得真是值啊。

我们三个人回到廖君的房间，刚进门的时候我就在担心，这个女孩会不会害怕廖君爷爷的叫声（我早已习惯）。但是事实让我吃惊，她不但没有害怕，反而像暑假回到乡下外婆家的小女孩一样欢快地走进廖君的卧室。

“你来过不成？”我问她。

“是啊。”她简单肯定地回答。

我突然明白，这两个字其实回答了我心中的很多问题。

这时廖君对我说道：

“你上次说的游戏就是《FF IX》，当年没有时间玩，现在终于能好好打了。这次你拿手柄，我帮你查攻略。”

“好啊。”

这间屋子几年来并没怎么变过，如果说几年前我第一次来的时候像是被红卫兵抄过的家，现在就是红卫兵长年抄家训练用的房间。窗外的商店街倒是风云变幻，不知道换了多少东家。斑驳锈迹的铁纱窗上粘着无数的死蚊子，透过这层纱窗看见的外面的世界，似乎也是锈黄色的。我和廖君有无数个日夜蹲守在这间屋子里，探讨着外星生物以无机物形态存在的可能性、玩着能找到的所有游戏。

《FF IX》是我一直想玩的游戏，我喜欢那种画面风格。如今我们终于找到这四张盗版光碟，这一次期待已久的RPG之旅我一定要全身心地投入。

我们三个人围坐在电视机前，那台灰色的PS读光碟时沙沙作响，我在心中默默想唐僧背诵经文的时候莫不是也这样发出声音。当厂商画面出现的一刻，我在心里祈祷，千万不要读不出来才好，因为那时候的盗版游戏质量不好，PS的光头又挑盘，兴冲冲地弄来游戏读不了是很正常的。

终于出现CG了，风雨中一个神秘的女孩子乘着一叶扁舟，摇曳在大海中……

这游戏开始处要不停地换角色展开故事，我玩的有些烦，他两个人倒是看得津津有味，妹子不停地说着喜欢那个红色冲天发型的男孩子。廖君喜欢小魔法师，我更喜欢主角一些。见他们两个人看得投入，我也不好作罢，好在这个游戏前面的部分戏剧感很强，几乎没有冷场或者枯燥练级的部分。

“主角一行是来绑架公主的，但是这个公主却正巧想要逃离城堡，所以她求主角‘绑架她’是吧？”妹子问道。

“差不多吧。”我其实也不太懂，英语看得囫囵吞枣。

“真是浪漫到极点的故事。”妹子盯着屏幕。

“结局别死人就好，我最怕这种故事到最后谁会死去。”廖君说着，眼睛没有离开杂志。

玩了很久，终于到飞空艇坠落的部分了。我借这个机会说今天就到这里，有时间再继续吧，

那两人遗憾地起身。

看一眼窗外，夕阳已经到最尽头了。估计接下来的某个瞬间——所有人都抓不住的某个瞬间——天就会突然黑，太阳彻底回家。

廖君提议出去吃东西，我说还是买一点回来吧。我们猜拳决定谁出去买东西，我宿命般地沦为脚力。正当我开口想问妹子要吃什么的时候，突然意识到一个问题：我还不知道她叫什么名字。

“你……你叫什么名字？”

“齐筱君。”

“你想吃什么？”

“巧克力蛋糕。”

“那你闭上眼做梦时就可以吃了。快，不开玩笑告诉我你想吃什么。”

“真的是巧克力蛋糕。”

“……”

廖君笑个不停，说他也想吃巧克力蛋糕。

我像华生医生一样，带着满脑袋问号走出房门，身后传来他俩一串串笑声。

我买了三份打包的牛肉板面，路上想是不是真要给她买一块巧克力蛋糕。但这个想法旋即作罢，当真买了的话，一来显得我太把女人当回事，二来必然会被廖君调侃——这样就更显得我滑稽

可笑。

回去的路上，看着许许多多放学回家的同龄人，心中又涌起那种感觉。这些穿着校服结伴回家的孩子和我是不一样的，他们的未来虽然也是雾状，但无疑这雾散去后会有清晰的世界显露，我则不同，我完全看不到自己的未来。因为在那张未来的图画里除了我自己没有别人，四下空空如也，那里恐怕也不会再有廖君和一直照顾我的邻居老奶奶。**我的未来不再和任何人的未来有半点交集。**我肯定考不上大学（即使考上也没有人为我交学费），往后的一切都和现在分道扬镳了……我甚至怀疑我看不到自己未来的根本原因很可能是我根本活不到所谓的未来，不一定在哪个时候"轰隆"一声，我就消失了。

回到我们的"家"后，发现两个人都不在房间里。浴室传来哗啦啦的水声，廖君似乎在冲凉，我问保姆阿姨那个女孩去哪里了，阿姨说她刚刚出去了。阿姨看见我手里提着食物便对我说：

"下次从老家回来就给你们带些熊猫肉来吃。"

这是阿姨的口头禅，几年前第一次听的时候吓得我不轻。

"熊猫肉可以吃么？就算可以吃也不能随便吃吧？！"

"怎么不可以，我们老家山里经常会有熊猫走到村子里，看见就捉来吃了。"

"但是熊猫是保护动物，万一被警察知道岂不麻烦大了？！"

"警察怎么会管人吃熊猫？"

我真的无言以对。也许她是对的，确实想象不到警察突然出现，拿着手铐说——"你因为吃大熊猫被捕啦！"的情景。每次想起来和保姆阿姨的这段对话，我的脑中就会浮现出一只憨憨的大熊猫面无表情地躺在一口大锅里等着被煮的画面。

廖君从浴室出来，一丝不挂。

他是个所谓的裸体主义者，只要能不穿衣服的时候就不穿衣服。我当然无所谓，保姆也是年过半百的妇女想必也无所谓，但是一会儿不是还有女孩会回来么？我想就这点提醒一下他，但又碍于极其复杂的立场问题，没能开口。

廖君站在他卧室的正中间，我把买来的三分食物小心地放在桌子上，他站在灯下还粘着水珠的身体，消瘦脆弱。他拿着那把最喜欢的小提琴，从没有拉过的小提琴。窗外基本已经黑了，夜空的颜色如同深海一样暗蓝。屋里亮着白灯，此时倘若路过的人往屋里瞟一眼，会看见一名少年全身赤裸站在那，肩膀上架着一把小提琴，还能隐约听见一位老人的嘶吼，那该是何等光景啊。

"这双鞋走路疼……"。

女孩的声音传来。齐筱君走进房间，一边脱鞋一边把一个精美小袋子放在沙发上。

我顿时觉得尴尬，此时廖君虽然背对着我们，但毕竟一件衣服也没有穿……而且此情此景绝对没有我的台词，比起这更让我尴尬的是齐筱君对此毫无反应，就像廖君此时其实穿着衣服，她能看见，但是我看不见一样！

齐筱君一下子坐在沙发上——这个沙发虽然破，但异常舒服——看了看裸体的廖君，转过头对我说：

"我自己去买了巧克力蛋糕。"说罢眯起眼睛，似乎在笑，又似乎只是模仿猫的表情。

"你真的是想吃巧克力蛋糕？那还不如刚才告诉我，我去帮你买。"话一出口，我也觉得自己说了一句没有男人味的话。

她左右扭脖子，像活动脖子肌肉时的动作一样。

我试探性地对廖君说：

"饭已经买回来了，你穿上衣服吃饭吧。"

他没有转身。我突然担心起来——莫不是？！不过这也很正常，毕竟身后突然出现了一个女孩子……

我开始打量齐筱君，她穿着紧身的牛仔裤和一双半高跟的黑色凉鞋，上身是白色T恤，袖很短但下摆很长，长得有点像睡衣那种款式。白T恤的胸前印着一个五彩反色的米老鼠轮廓，发育得非常完全的胸部正好把米老鼠的两个圆圆的大耳朵变成立体效果。头发齐肩，很顺很细，微微发黄，但又不像是染过的黄。皮肤比较光洁，令人印象深刻的是眼睛，弯弯细细给人总是在眯起眼笑的错觉，鼻子扁扁的但形状不难看，嘴巴有点自然撅，不过就女孩来说还算可爱。眼边没有痣。

在这个奇妙的时刻，我的电话响了，是那个男人打来的，我的心情顿时变成灰色。

四

匆匆告别他们，我赶忙骑上自行车往家赶。不，那不是家，是邻居奶奶拥有的一个小院子，我睡其中的一间屋子而已。

我把自行车锁在外面，以免发出动静。已经是晚上8点，我还没有吃晚饭，正当我推开大门的时候，左边脸方向"嗡"地一声巨响，我被打翻在地上。

"小王八蛋，你还知道回来！"他俯身又把我揪起来，几下将我推到墙上。

我的嘴里已经有咸腥味了，眼睛死死地盯着他。

他是潘奶奶惟一的孙子。潘奶奶就是爸妈走后悉心照顾我的老奶奶，是我惟一的亲人，这些年来给我饭吃让我有地方睡的就是潘奶奶。她是一个没有老伴的老妇人，今年76高寿了，身体依然非常硬朗。她有一个已经离婚的儿子远在贵州工作，还有这个流氓孙子，已经快30，依然不务正业。平时潘奶奶为我们做饭，照顾生活。他是我世界中的阴影，潘奶奶知道他的孙子欺负我，但是并没有说什么，她是一位太沉默的老妇人，只会不停地干活，几乎没有情绪变化。不过全世界在乎我温饱的只有她一个人。

"小王八蛋，你花钱出去玩是么？你有钱花是么？天天吃住在这你还出去玩是吗！"

他一下一下不停地抽着我的脸。我小的时候很怕他，但是现在并没有一点害怕。我只是不能反抗，原因我自己也不太清楚。

"你听着，我的屋你如果敢再进一次，我就把你腿打断了你信么？你信么！？"

"我没去过你屋。"

"我跟老王八蛋说过不让她进去，结果今天我发现还是有人进去了，那不就是你么？你进去干嘛？不就是拿我那几本黄书打飞机么？小逼，你就是一条狗，你够18岁了赶紧滚行么！我看见你就堵心！"

"我没去过你屋。"

"滚你妈蛋去！"

我又被重重推在墙上，并且在心里说了一句话，也许不是我自己说的，是我心里的一个声音清清楚楚地说的——

潘奶奶不在的那一天，就是我宰了你的那一天。

他走了，我坐在地上。老人在院子里的摇椅上闭着眼，听戏。这是她睡觉前的事，也是一天中最安闲的时候。

我看着星星，嘴角的血已经干了，身体却不想动，就想这么坐着享受片刻宁静。忽然想起他们两个人，廖君不知道穿上衣服没有，齐筱君吃巧克力蛋糕时会是什么样子呢……想着想着总觉得这两个人渐渐离我远去，他们的事、下午的事简直像另一个平行世界里发生的，与此刻的我毫无关系。天上是弯月，我甚至都怀疑自己和别人



看见的月亮是不是同一个呢？月光也给眼前的事物镀上了一层白膜，像某种胎儿的膜一样——院子里的棋盘石桌、老旧的自行车、躺在摇椅上的潘奶奶、以及她手边的收音机，无不被这层胎膜罩着。从中孕育出的东西我似乎永远也无法一睹其真容。

我三天没有去上课，一来是因为嘴角的瘀痕，二来是想一个人静一静。还有多半年就要高考了，老师们懒得理我这种家伙，即使不去上课也并无大碍，没有人会介意，大概都不会有人注意到。

第四天中午，我还是骑上自行车来到学校门口。有时候我就是这样，明明不愿意见人，却寂寞得忍不住去见人，哪怕与我丝毫没有干系的人潮也好。正好赶上中午放学，所有孩子都穿着校服，个别人穿着牛仔裤，但是上身也是傻傻的运动服式样的校服。我总在想为什么不把校服设计成讨年轻人喜欢的式样呢？学校说设计成运动服是为了方便学生运动，但平时的学生如同圈养的动物，下课时也不许在学校乱跑乱跳，高年级的学生甚至不允许上体育课，何谈运动？可见这个星球上的很多大人的道理其实就是胡说八道，胡说八道与否根本不是重点，有力与否才是关键。

班长看见我，隔着很远大声说："下午开'高考决战冲刺总动员大会'，别迟到。"

我对着他微微点点头表示听见了，班长是一个 18 岁就能看见 38 岁时成功身影的男生。

望着校门往外涌出的学生，我在努力搜寻某个身影，过了十分钟左右，她出现了。碎花短裙，黑色长袖衫，头发扎了起来，鬓角的直发长长地垂下来。

她看见我莞尔一笑，我招手示意她过来。

"廖君呢？没看见他么？"我毫无意识地问了一句傻话。这么问的目的似乎在向她澄清我正在找廖君，只是偶然碰见她。

"应该是我问你才对吧，你们去哪享受二人世界了？都不带我。"她说完笑话后自己先扑哧笑了。

"此话怎讲？"

"你们不是一直没有来上课吗？"

"嗯？廖君也没来？"

"你真的不知道？"

"我不知道，我一直在家，这几天从没看见他。"



"恩，要不我们下午去找他玩。"

"对了，你们那天如何？牛肉板面可好吃？"我们边说边自动地往大马路走。

"我没有吃啊，我吃的巧克力蛋糕。"

"吃完以后呢？你俩干点啥？"

"秘密……"

我苦笑着摇摇头。并且发现她今天有些不对劲，哪里不对也说不好，总之和那天见她不一样。

"那天见他没穿衣服吓一跳？不用太介意，那家伙就这样，经常在家里不穿衣服，我第一次到时见也很震惊。"

她眯起眼睛在对我笑。

"不过我是不会脱衣服的，放心。"

她收起笑容，我发现自己又讲了一个冷笑话。为了缓解尴尬，我重振精神大声提议：

"我们去廖君那继续玩《FF IX》吧？如何？就是有你喜欢的那个红头发男孩的游戏。"

她沉默了片刻，

"我们还是去看长颈鹿吧……"

"啊？！"

我和齐筱君在路边餐馆吃了午饭，我要的煎饺，她要了凉面，但只吃了一点点。走到通往水上公园的公车站牌下的时候，公车竟同时翩然而至，简直像来接我们的一样。在车上，她站在我的身边，扎起来的头发如同插花一般，正好在我下巴的位置，为了躲开她的头发我小移一步站到她的正对面。车上不算拥挤，虽然是上课的时间，但我们都没有穿醒目的校服，也没有怎么引得别人侧目。

"现在去一定能看见长颈鹿吧？"她问。

"那可不好说。"

"总之先去看看吧。"

"为什么这么想看长颈鹿？"

她沉默了，我决定永远不再问这个问题。

现在时刻，学校里正在开'高考决战冲刺总动员大会'，怕是在新建的体育馆，严重回音还带有油漆味的篮球体育馆里，矮小的年级组长此刻想必在激昂地讲着鼓舞人心的壮语。那情景闭上眼也能想像：他的对面坐着几百号沉默木讷的高三学生，荡漾的言语洋溢在馆中，却只有他自己的回音，宛如希特勒对着兵马俑。而我，此刻正和一位胸部形状姣好性格有点古怪的女孩前往看长颈鹿的路上，人生啊。

工作日的正午来水上公园是适时的，根本没有人。除了一看就知道不正常情侣关系的一对一对(极少)，就只有来捡塑料瓶卖的大叔大婶了。我和齐筱君虽然不是情侣，但比起身边四十岁男人挎着 20 岁女人的一对，显然更与这公园的景致相配。

我们按照公园指南路标直奔动物园。当闻到一股臭味的时候，就知道不远了。

"你喜欢什么样的女孩？"

"这个么……"我被这个问题问住，心想应该缜密思考一下再回答。

"我喜欢让人觉得不累的女孩，爱上一个人后就不再变的女孩，还有……不会突然闹别扭的（之后的人生中我才明白，这一条才是世上所有男人的终极奢望）。"

"漂亮温柔身材好什么的无所谓？"

"无所谓吧。"我撒谎道。

"唔，我倒是觉得女孩子漂亮和行动力很重要。"她很认真地说。

"这个是在培养的。"

"什么意思？"

"就是说在父母培养，不都说女孩子要富养么，除此之外我还觉得女孩要'大胆养'，比如要让她从小学会主动，主动了解、驾驭男生，主动掌握生活。当然这恐怕需要家长的勇气，不过我想我有了女儿，一定让她尽情地玩。"

"我现在就报名，下辈子做你女儿！"

"恩，目前只有一个报名的，应该问题不大。"

"那说定了？"

"可以的。"

通往动物园的小路是五彩的石子铺成的，周围的墙上还有已经褪色变脏的动物卡通壁画。绕过一座已经看不见猴的猴山。竟然真的出现了长颈鹿馆！说实话我本以为看不到什么长颈鹿，没想到真的能看见，实在有些顺利得惊人。

原来长颈鹿是单独在一块草地上的，前后院，中间半隔着一个大馆。这里一共能看见三只长颈鹿，一只站在对面草坪的墙边，傻傻地一直往外看；另一只用很优雅的步子踱来踱去，还有一只在馆内。最靠近那只时而咬几口树上的叶子，齐筱君走近它，把手伸到半空中想要摸它的腿，她的手显得那么小。我点燃一支烟，像看着前世的朋友一样看着它。此时长颈鹿也好像注意到了我，鼓鼓的黑眼珠向下一转，我冲它吐了一个烟圈，它忽然上唇一收缩，对着我露出粉红的上牙床——不知道这在动物的语言里代表什么……

这会儿功夫，她却不怎么说话了，光用手拔地上的草。

"这好像是我们第一次约会吧。"我一时得意忘形，说了句不太合适的话。

"哎？"她抬起头，脸有些红，随即微笑——感觉就像一个大姐姐面对一个把木棍当成宝剑挥舞的小孩子时的那种会心微笑。那一瞬间，我觉得心里空洞洞的，能听见吃过的沙丁鱼罐头铁罐在地上滚的声音。

这里面只有我们两个游客，身后灰色衣服的摄影师模样的老人在隔着栏杆给长颈鹿拍照。

"你知道长颈鹿的脖子为什么这么长吗？"我脱口问道。其实只是想听到她的声音。

她背对我蹲在地上，默不做声。

"是因为在很远就能看见同类，不用走那么

近，也不会孤单。我是这么想的。"

她仍然蹲在草地上，像在观察蚂蚁演话剧一样，一声不吭。我走过去，她的肩膀在轻微地抖动。当我蹲下仔细一看时，她正在哭。埋着头，发丝遮住脸，两只手都在攥着地上的草。那样的哭法我还是第一次看到——好像哪里疼得受不了的表情，抽噎的声音很小，眼泪却顺着嘴唇不住地滑落。我有些不知所措，但又不能做什么。

大约15分钟后，她抹干眼泪站了起来，拍拍双手上的碎草，对我说：

"走吧，我哭完了。"

回去的路上，我还是忍不住问了她为何会哭，虽然明知道她很可能不想告诉别人。

"有时间慢慢跟你讲。"

"好的，我等着。"言罢突然发现这八个字是我近一年来听过的最让我开心的话。

"你可知道基里巴斯？"她低声说道。

"啥？"

"基里巴斯，就是基里巴斯。"

"是不是太平洋上的一个小岛国？"

"对，你真的知道？！"

"谈不上知道，仅仅是在哪看到过这个名词。似乎是一个非常小的小岛国。"我如实回答。

"觉得基里巴斯如何？"

"没有概念，可能是平常的小城小街，也可能是一群穿着遮羞草的原始人手拿长矛追赶野猪，我哪里能知道。你了解基里巴斯不成？"

"是的，我妈妈就在那。"

"哈？！"

"开玩笑的。"她笑了。

"你幽默感可够惊人的。"

"现在呢？去哪？"我继续问道。

"去廖君那，看看他在干什么。然后玩《FF IX》，通宵玩，想看看公主的妈妈到底为什么不要她。"

"奉陪到底。"

3

我们回到廖君家，这家伙已经把《FF IX》快打到结局了。

"你这小子竟然自己先玩，啥意思？"我像踩着几块石头过小溪一样跳到他身边，问道。

"想比你先知道结局而已。"

"恩，到时候你别提前告诉我俩结局就行。"

"你俩？对了，你俩刚从哪里来？"

"不可告人呢。"我回答道。

"对，说不得。"齐筱君坐在沙发上附和。

"郁闷啊。"廖君不在乎地说道。手中依然握着手柄，眼睛也没有离开屏幕。

"呵，彼此彼此吧，你俩不也是有秘密？那天我走后你们都干了点啥？"

他和齐筱君同时沉默了。廖君盯着电视机中的游戏世界，那专注的侧脸带来的沉默让我突然不爽，但转念一想男人不应该矫情这些事。

之后廖君将第四张碟拿了出来，我换上第一张碟开始继续那天的进度。主人公终于离开了迫降的飞空艇，前往魔之森林深处，这里开始可以自由练级了。齐筱君坐在我身边看得非常投入，每次红头发的角色出场她都会加几句评论。我于是特别看了一下这个角色的名字——布兰克。我很不明白，这个角色到现在为止明显没有重要的戏份，为什么齐筱君会喜欢他。

"第一眼看见就喜欢呗。"她转头看着我，眯起眼睛说道。

"那总要有些理由吧？比如什么地方吸引你？"

"理由这种东西，往往都是后来找的。喜欢一切都是理由，不喜欢一切都是借口。"

"呵呵，这样啊。"

"能明白？"

"不能。"我实话实说。

这时候有片刻沉默，我才发现廖君不知道去哪里了，屋里只剩我和她。静静的傍晚，小电视中的游戏音乐不断重复，能闻到因长期空气不畅积攒的霉味，隔壁房间廖君爷爷嘶哑的叫声依旧不绝于耳。我的一半处在游戏的世界中，隐隐约约地期待着猴子主人公和公主的故事；另一半沦陷于这平静平凡的黄昏以及这间屋子的一切一切。有那么一秒钟或许更长的时间，我在脑中苦苦思索自己的名字，竟没有回答。

这时我突然觉得很累，像三天三夜没有睡觉一样，精疲力竭。我把手柄放在一旁，电视和游戏机都没有关，回头看了一眼窗外的黄昏，鞋子都没有脱就蜷缩在廖君的小床上。

"睡觉？"

我背对她点点头。心中突然意识到她今天不同寻常的地方——她说话的方式不像第一次见面一样快速，而是变得更低更温婉，简直如同两个人一般。

不知道睡了多久，醒来但没有张开眼，耳边依然能听到游戏的背景音乐和我放下手柄时一样，我无从判断自己睡了多久恐怕也和这点有关。为了通过窗外的天色判断时间（这间屋子没有时钟），我起身睁开眼睛望向窗外，视线滑动的途中却瞥见没有穿衣服的廖君坐在沙发上看书。

看天色大约在晚上8点，我躺回去，睁开眼睛直勾勾地望着屋顶的灰丝。突然觉得不能这样下去了。

"你怎么又没穿衣服？"我对着屋顶问道。

"嗯。"我听到他无所谓地回答。这回答虽然简短，但是包括了类似"不穿又怎么样，穿又怎么样。"这样的潜台词。

"不穿衣服很奇怪啊！有女孩子在这里啊！"我加大声音说。

他看着我皱起眉头似笑非笑地说，

"我不怕她看的。"

房间的角落里也传来齐筱君似笑非笑的声音：

"他不怕我看的。"

我坐起来，看了看房间远处角落里摆弄着那把小提琴的齐筱君，觉得自己再次沦为傻逼。

我一句话没有说，默默把游戏机和电视机关上，



拿出FF IX第一章碟的时候一用力，把这张碟弄裂了。房间不见了音乐，廖君爷爷延绵的嘶吼隐约浮现出来。

"干脆你也把衣服脱了如何？这样你也就不觉得奇怪了，多好。"他的"多好"两个字散发着外地人故作的京腔，让人难以分辨他的话有几分正经，几分调侃。

没人再说话，沉默了一段时间。齐筱君忽然拿着那把小提琴拉出了声音，沉闷的一声响。

裸体的廖君站起来，走向齐筱君伸手示意将小提琴给他，齐筱君微微僵住笑容把琴身和弦一起递过去。随后廖君小心地将他们放到原本的地方。

这把琴是廖君的亲生母亲给他的，算是一个宝贝。

"其他东西随你玩，这个不行。"他对她说。

"那我们玩点什么呢要不然出去玩吧反正还没有吃饭我们可在等你苏醒哦帅哥。"她将目光转向我。

"我说，你这样总是一个人在外面晃，家里不担心？"我问她。

"我跟你们两个差不多没有家的。"

"你怎么知道我没有家……"

"廖君跟我说过呵呵你的家就像你的地狱一样你是每天从地狱里来晚上再回到地狱的男人。"

"比地狱好些吧，应该。"

"你住哪里？转校生总会有些原因吧？"

"一言难尽。"

“这世上大部分事都一言难尽。”廖君插话道。

我没有搭理他，并表示他们愿意去吃饭的话就去吧，我想在家里继续玩《FF IX》。并在心里产生一个念头：我今天不回地狱了，反正什么时候回去地狱还是地狱。

“那我和她去了，你在家玩吧，之后的剧情可有点出人意料哦。”

我冷笑道，

“你就这样出去如何，何必穿衣服呢，多麻烦。”

我的反击引来齐筱君一串笑声。

“会有一天的，但不是现在。”廖君严肃地说。一边直接穿上裤子，齐筱君从刚才起就一直没有介意他裸体，没有避讳，也没有刻意注目某些地方。简直真的如同在她眼里廖君是穿着衣服的。

随着他们碰上外屋大门的一声响，屋里安静了。我一个人坐在了沙发上，并没开电视和游戏机。

透过没关的门看隔壁屋，廖君爷爷怕是累了，暂时停止呐喊。隐约能听见保姆阿姨在迅速地换着电视台。她一直这样，她的乐趣来源似乎并不是看电视而是不断换电视台。她以一种极其复杂的姿势倚坐在沙发上，上身却笔直屹立，手臂悬在空中一下下按遥控器换台。让人觉得眼前其实是类似地球人的生物独自进行着我们从未见过的仪式。

当脑中闪过“吃熊猫星人”的名词时，我自己扑哧下笑了，笑到合不拢嘴。为了暂时把保姆阿姨是“吃熊猫星人”的念头去掉，我决定穿上鞋子出门抽一支烟。

在夜晚的路灯下除了我还有一位遛狗的老人。那是只巨大的哈士奇，像小驴一样的块头，拖着身后的老人东走西闯沉不住气，像极了即将上场的怕死角斗士。

多么美的夜色啊。不远处就能望见一条叫“月牙河”的小河倒映着月亮，天上的月此时亦如月牙一般。这样的夜晚要是能每天都有就好了，若能每晚拥有如此宁静美丽的夜色，身边多一位一直嘶吼的老人和他神经兮兮的裸体孙子也大可将就了。

我慢慢吐一口烟，非常慢，想把这美好的心境留下。突然不由得想：人类已经发明了固定美好景物的照相机，何时才能发明固定美好心境的机器呢？如果有这样的机器，我就能将这一刻的心境保存下来，有朝一日坐在“小小湖”边欣赏。

但让我万万没想到的是这幅“心境照片”的远处走来两个人，互相把胳膊搭在肩上，笑得开心。

走近我后，齐筱君把搭在廖君肩上的胳膊放下来，而高高的廖君还把手搭在她的肩上。

我打趣道：

“你们果然还是没有给我带一点吃的回来吧？”

齐筱君把藏在身后的纸袋拿出来在我眼前挥了挥，是上次的巧克力蛋糕。

“我说，你这家伙，是自己想买来当夜宵吧其实？”

她又露出猫一样的微笑。哈士奇在一旁开始叫，廖君的手臂依然搭在她的肩上。

我们回到屋内后，跟他们讲了刚才“吃熊猫星人”的事，结果把齐筱君笑得呼吸都困难。廖君也对我说恐怕是真的。说罢又把衣服全部脱了，露出一切。齐筱君去厨房拿刀子说要切一点我的蛋糕来吃。

“你这是何苦？就算是在家也没必要全部脱光啊？”

“我都说了，你也脱掉不就完了。”

他这句话落地后，我像被什么东西控制一样，把上衣一下子脱掉。他盯着我，一言未发。我想自己是被什么东西冲昏头脑了，那东西如果非要化成文字来表述的话，就是——不想输给他。

齐筱君端着切好的蛋糕正好走进来，她看见我赤裸上身却避开视线走过。

“你不是说过你不会脱衣服的么不记得了？”她背对我们问我。

“你从现在起就要学会明白，男人的话大都不可信。”我带着一点点冷漠说道。

廖君走到屋子的正中间，说：

“好，从现在开始，我们三个人就要组成赤裸相见三人组。”廖君拿出的演说家一般的煽动气质。

“我是不会脱下面……”

正当我说到一半的时候，齐筱君把黑色T恤脱了——我本能地咽了一口唾沫，喉结处发出的巨大声音和心跳产生的共振在脑壳中回荡着，眼珠像生锈一般转不动了。

更要命的是她还用双手拖着那里掂了一下，咧嘴一笑，示意真货。

白炽灯下的我们基本上是赤裸相见了——虽然程度各不相同。我们以巧克力蛋糕代酒，举糕相碰，庆祝我们小团体在极度偶然的情况下成立了。

气氛是很奇怪的东西，脱下衣服之后，渐渐习惯了齐筱君的胸脯之后，我们竟然聊得异常起劲。我和廖君给她讲述了我们曾经在无数个放学路上天马行空构思的科幻故事，齐筱君听得非常入神，不时还会添枝加叶，发表自己的创意。当然还跟她说了井盖式游戏机的事 。

“还是不能明白，井盖本身是一个设备么？”她问。

“当然是，也不是。简单说打开这个井盖以后我们都会昏迷，然后代表感官意识的脑波被井盖式游戏机读取，也即是说我们在意识世界中跳进了这个井盖，井盖下面就是游戏的世界，和现实一样——可能初代产品的机能还不能以假乱真，但总有一天，这个真正的虚拟世界会逼真得让我们惊叹，我们在那个世界中经历和体验程序为我们准备的冒险，看从未见过的风景。听上去如何？”廖君真的像井盖式游戏机的发明者给别人介绍产品一样说着。

“在那个世界里想干什么就干什么？”她问。

“差不多吧，但是也有一些看不见也走不过去的墙之类的，毕竟是程序嘛。”我补充道。

“我有一个问题。”

“说。”

“这些世界可以互通么比如我能在我的世界里看见你么？”

她对着廖君说了“你”，而没有说“你们”，我觉得自己突然介意这种事情很傻，但还是不自觉地介意。

“你是说联机？当然可以！**人们现实中本来就隔着跨不过去的沟，若虚拟中还不能相见，未免也太残酷了。**绝对可以联机的，放心吧。”廖君说着。

“如果能和你们在那个世界见面就好了如果时光能快进的话。”这次她说了“你们”。

“不知道能不能脱衣服呢，恐怕不行吧，至少在一般游戏里。”廖君说。

“你们是怎么认识的人？”

“在游戏店，他帮我解了围。”我低下头说。

“不是，是在操场上。”廖君看着我，微笑似的皱起眉。

“对对，是在操场上，他当时在看蚂蚁，和你一样，喜欢看看蚂蚁演话剧。”我故意提起下午她在动物园哭的事。

她看了我一眼，像是在责备我，又像是在哀求我。

“然后他也没买票，直接蹲下跟我一起看。”

“哈哈有时间带我也去行么千万别挑悲剧那场我受不了悲剧挑歌舞剧可有？”她说罢看了我一眼。

“有的有的。”廖君笑道。



之后的几个月，我们这样欢聚了了无数次，那个冬天在记忆里无比鲜活充实。有时我到廖君家的时候，他们已经在打游戏或者各自看书了。只要三个人凑齐，我们就会下意识地找个机会把各自的衣服脱了。我露上半身，齐筱君脱一件上身的外衣，廖君全裸。没有任何尴尬，我也渐渐习惯这样，冷眼一看的人或许觉得不可思议，实际身在其中时，这种赤裸相见的气氛让我感到一种莫名的踏实。我们三个人像无人岛上的孩子，在阳光下的海边跑、捉了小螃蟹往彼此身上丢、尽情的欢笑。背景中还有一位老人痛苦的嘶吼和"吃熊猫星人"的陪衬。

学校对于我已经可有可无，对廖君亦然。但区别是他不用学校也能完胜高考，这是板上钉钉的，我永远无法企及的。有时候我在想：廖君其实是一个聪明人，虽然脾气古怪一点，但是和人交往不成问题，他也有相对于我出色的外表和谈吐，身为学生成绩傲人更是资本。完全没有必要和我这样的人混在一起这么多年，导致远离大家。而且他不像我没有什么女人缘，不少女孩都倾心于他，他只是摆出一副看不上凡妇俗女的清高架势让别人敬而远之。说到底，可能还是因为我们和别的孩子不大一样，我们没有家，甚至包括和齐筱君，我们能在一起的最根本原因应该就是我们没有家。但我想我们终有一天会分开，廖君会去上大学，从此奔赴他的美好前程。齐筱君也会像她莫名地来一般莫名地走。我却不知道能走向哪里。想起这些就觉得眼前悠长的时光和触手可及的美好，太珍贵了。而我想倾尽全力去珍惜，却只能默默看着。跟自己说，现在就是永远，眼前的就是一切，谁能证明不是呢？

直到有一天清晨，我去廖君家拿昨晚忘在他家的手机门没锁。屋里很安静，洋溢着厨房飘出来的隔夜的食物味道。推开廖君房间的门，晨曦淡淡地洒进来，地上依旧是无数的废纸和书本，眼前的小床上睡着两个人。齐筱君这次只穿了一条内裤，趴在床上裸露着后背。身旁是熟睡的廖君，依旧没穿衣服。

我立即转身走了。

也说不上是难过什么的，我不怎么觉得自己在乎齐筱君或者是喜欢，也许有那么一些，但也不是想像中那种轰轰烈烈的恋情。但我想对自己承认心里还是有点酸。一路骑自行车回家的路上两旁熟悉的街道变得令人生厌。厌烦得我眼前发昏，我把自行车仍在路边坐在台阶上，开始吸烟。

路上赶着早上上班的行人见自行车摔在一旁，以为我是刚刚和谁打过架的混混，纷纷躲开我，我一边抽烟一边努力平静自己的思绪。最后做出一个决定，今天去上学。

我从后门走进教室，发现位于最后一排的自己的书桌上，已经堆满了别人的书本的纸张试卷。正好，这让我的座位多少看上去像一个高三的学生。我坐下后，立即有一个女生走过来，一句话也没说用最快的速度把我桌子上的一些书本抱走了，整个过程快得惊人，最多用了3秒钟。

其他人倒是没怎么在意我的出现，老师进来后注视了我一会，其他人跟着她的视线回头看了我几眼，就像看着外校来听课的老师一样。

她在复习世界近现代史的文化部分，让同学们跟着她在书上的划出重要的内容，我也找来一本书拿着一支笔装模作样地跟着划线。我用的这本书已经被不同颜色的笔画得五彩斑斓，我实在是不好意思再往上划线，就假装划线的动作其实什么也没划。她说世界史的文化部分不是高考的重点，记住一些简单的史实和观点就可以了。

教室里洋溢着学习的气息，非常温暖踏实，同学们的书桌上都堆得半米高的书本和资料，几乎要把人埋起来。

老师的声音洪亮悦耳，她说：

"亚洲的古代史几乎可以不看了，因为今年不会考。但是以防万一还是要记住一些看似冷门的东西，比如南亚那块的介绍应该看一下，跟今年的经济形势有关，搞不好会出题。东亚古代史这块只要看大字部分就好，记住建立镰仓幕府是源赖朝，别记混成源赖幕府，源赖是那个人的姓。小字不是重点，高考没有。"

我顺着她说的看了书上右下角的小字部分，脑中幻想起800多年前义经在战船间闪躲腾挪，那须与一正在拉弓瞄准的画面，突然一个小兵跑过来跪下报：

"报告将军！在未来的外国，我们现在流的血都变成不重要的东西，因为高考不考。"

我一边替将士们冤屈，一边无意识地开口对老师说道：

"源赖朝姓源，不是源赖。"

教室于是静了一刻，很多人回头看我，我顿时发觉尴尬。而我的话也仅仅像什么东西掉在地上发出的噪音一样，大家停了一秒，又继续上课了。

我明白自己已经不属于这个世界，想回去是难若登天。两节课后的大课间，同学们都去做课间操了，那种运动打死我也不会做的，我一个人在教室发愣。不一会，班主任一下子推开门急匆匆地向我走来，我心里知道怕是又有一场恶战了。

"你家里来电话了，说你没带手机，打到学校了，你去听一下。"

我赶到办公室，脑袋里满是问号。"家里"给我打电话？能有什么事至于给我打电话呢？

潘奶奶死了。

她的孙子哭得像个孩子，那个流氓无赖用对亲弟弟一般的口吻哽咽着对我说——"奶奶没了。"

我不想把"死"这个字替换成别的，"去世"、"离世"、"走了"在我的心中都难以和"死"这个事实挂钩，死就是死，无论怎么回避都回避不了这个字的深刻。唯独在死这件事上，深刻是等于真实的。

葬礼那天来的人比我预想的要多，大部分人我都不认识，挤满了大院。她的儿子和孙子都披麻戴孝，跪在地上磕孝子头。主事的似乎知道我的情况，问我要不要穿孝，我说不想穿。他摇摇头走了。

我依坐在那天晚上被打得满脸血的角落，看着此刻院子里人来人往。穿着孝的人不多，好几个我都从未见过，她的儿子没有表情跪在灵位旁，她的孙子哭得满脸鼻涕，像被抢了糖的孩子。我目不转睛地注视着眼前的画面，回想起那个夜晚我一个人靠在这里。月色洒满静静的小院子，棋盘石桌旁摇椅上的潘奶奶静静坐着，老旧的收音机中传出的戏曲的声音无比清晰，清晰到让此刻耳畔的一切嘈杂消失，唯有那戏曲的声音在我脑中回荡。这戏曲的声音令我呼吸困难，眼前发黑。我拼命咬紧牙，挤出牙根处的小洞，让眼泪如注般流入那个小洞，流入我的小小湖。

我一直坐地上未动一步，到了夜晚10点以后，很多人都走了，其间没有人向我搭话。一个满腮胡子的男人从屋里走出来递给过我一碗饭，我吃了几口后放在我身旁的地上。又过了两个小时以后剩下的五六个人在里屋谈话，院子里只有潘奶奶的灵柩和一些花圈蜡烛，还有遗像。

我站起来，拖着坐了太久变得僵硬酸痛的身体来到灵柩前，跪下。夜晚的大院，多少有些平常的样子了。棋盘石桌上摆满了孝服和纸钱之类的东西，我在黑暗中环视四周的每一个可能的角落，都没看见那个收音机。那个收音机该陪她一起下葬的。

我看着她的遗体，再对照遗像，发现我其实并没有仔细观察过她的脸。这些年来，只是吃饭的时候，或者生活上有事时说上几句话，其余她大都是轻声自言自语。我们没有在一起谈过什么话，或许也谈不上亲情，我们只是把彼此当成生活的一部分。但究竟为什么这位老人把非亲非故的我从小拉扯大呢？我已经永远不会知道。我只知道我的世界里没有什么父母，只有潘奶奶。

她的面孔已经缩得很小，眼窝深陷，下巴凹下去，半张着嘴。遗容是已经画过妆的，显得安详富贵。**但这不是她平时的表情，她平时的表情是一种特殊的沉默。我恍然间猜想：如果生活本身有表情的话，应该就是那种沉默。**

夜晚静得像另一个世界。我双手扶着有制冷设备的灵柩的边缘，压缩机发出低沉的声响。我俯下身，用嘴唇去触碰她的半张的嘴。

冰冷。

我久久地将嘴贴在她冰冷的唇上，能闻到画遗容用的化妆品味。之后背靠灵柩坐在地上，让小小湖泛滥。

我不想回自己的小屋，骑上自行车去廖君家。时间已经是将近凌晨一点半，廖君家还有灯火。我小心地推开他的房门，他反常地眼睛离开书看着我，问：

"你还好吧？"

"我没事啊，我能有什么事。"

他的视线随我坐在沙发上才离开。

"齐筱君没在？"

"几天没来了。对了，我重新买了《FF IX》，单买第一张盘不卖，非要买四张。一晃几个月你都没要玩，看来还是对故事没兴趣。"

"有兴趣，今天就玩，现在就玩，你去买点酒来如何，我没有钱了。"

"哦，今天你说话的方式不一样啊。"

廖君穿上衣服去买酒，临走时还说，"喝了酒偶尔也要脱裤子嘛。"

我摆摆手。

我打开电视，把新的《FF IX》第一张碟放入PS。读取记录后我又回到了几个月前那个地方，一个沼泽地一样的森林，练了一会级，意识到一会怕是有BOSS战，赶紧存档。存完档后忽然觉得想躺下闭上眼休息一会。

再一睁眼，已经是第二天中午了。我迷迷糊糊半坐起来，口干舌燥。只听到沙发上两个人一串笑声，我连起床也这么好笑么？

"我今天早上可是亲手帮你脱了衣服哦你长了一根胸毛可喜可贺。"

我无言以对，下意识看看自己确实赤裸着上身。再仔细一看，妈的，果真在胸口正中间长了一个根胸毛，不粗不细短短一根，像谢顶的仙人球只剩一根刺一样寒酸。

"几点了？"

"下午2点，你睡了快一个对头。"廖君说

"是么。"

"我们刚刚决定下午去看长颈鹿你去么？"齐筱君蹦出这么一句。

我对着她皱起夸张的眉头，用满脸疑问责骂她。

"我可没决定，还是听听你睡醒后的意见为好。"廖君对我补充说。

"你不用顾虑我，你太习惯迁就我了，我虽然可怜，也不必你这样迁就的。你陪她去看长颈鹿河马什么的随便，记住带着纸巾，有人看见长颈鹿就伤感，估计不管跟谁去都这样。"我话里带了刺。他们两都不说话了。

午后的太阳有点暖，我想回去帮忙料理一下后事，毕竟还有很多实际的活要干。但转念一想，这么回去肯定会开始研究今后怎么办的问题，这个问题是我绝对不想谈的，能拖一天就拖一天。

"喝酒吧，还是。"我说。

"哦赞成！"齐筱君大喊，这家伙就跟刚才提议去动物园的不是她一样。

"喝酒不错，能把想忘的都忘了。"

"对对对就像跳进井盖式游戏机一样。"她说完后一副等着老师夸奖的小学生模样。

"我去洗澡，麻烦你还得去买点酒回来了，昨晚的恐怕不够。不好意思啦，优等生。"

"包在我身上，但是你洗澡出来以后可不能穿衣服哦。"说完他和齐筱君又默契地笑个不停。

热水是很解疲劳的，哗啦啦的水声让人平静。洗澡其间，我的兄弟竟像夜里猛然惊醒的哨兵一样笔直地挺立起来，不一会发现根本没有敌情后，又倦倦地窝回去睡了。洗完澡后我穿上廖君的一件肥大的短裤出来了。当然不可能真的不穿下面的衣服，万一哨兵在人前惊醒还了得。

齐筱君自己打起游戏来，战斗的音乐与平时不同。

"你在打BOSS不成？"

"是呢，看样子是一个老怪，一朵大花，好可爱哦。"

我一边擦头发一边看她打游戏，真没想到她还懂得按照时机吃药加血。

"让小魔法师和大胖骑士配合。"

"嗯嗯，嗯嗯。"

她玩得非常投入，随着她的一声惊叫，屏幕上的我方几位角色还是全部躺下了。

"他们怎么能再站起来呢？"她望着我问。

"倒下以后还能站起来的东西，这世上并不多。"我发现从那次看见她和廖君睡在床上之后，单独和她说话的气氛也变了，我想我在女人的胜负上输给廖君也算是无话可说了。

"不好玩……"

这时廖君推门进来，手中提着两塑料袋罐装啤酒。一进门便责备我怎么没有脱裤子。他这人有时候真的让人欲哭无泪，分不清他的情绪，从而没法向他还击或者生气。

窗外的天有些吓人，两点半左右竟然像傍晚，忽然一下子就阴起来了。

我打开一罐啤酒，一口气喝了很多。洗完澡后的啤酒真是非常可口。这一瞬间齐筱君轻轻把外衣脱了，我想起这是赤裸相见三人组成立的那次她穿的黑色文胸。这之后见过她的很多文胸，要不是她我还天真地以为女人其实都是穿一种文胸呢。

游戏的背景音乐是回到标题画面时悠扬乐曲。我坐在破沙发上，齐筱君坐在床上，廖君站着。我们一边说起学校的一些事一边喝啤酒。廖君对我们两个机械白痴，愤愤地讲起人类始终无法开发成功高达一样机器人理论原因。他说是因为双足型机器人的移动性能在实际战场的必要性值得商榷，但是吉翁号那样的玩意有一天必会出现等等，我和齐筱君假装很认真在听。然后我又讲起我们小时候的种种趣闻，引得齐筱君咯咯笑不停。时间不知不觉过得很快，就连平时不怎么大段讲话的齐筱君也打开了话匣子，滔滔不绝地讲起以前很多人追过她现在如何如何。还说她之前学校都是富家少爷，如何恶心。

"那里的学生都是有门路的，走路都流口水的傻瓜也能上大学。"齐筱君生动地说。

"我们这个小学校就可怜咯，我们班除了这位，"我指指廖君，继续说，"估计没有几个人能考上本科，虽然大家看上去都很努力，但是人脑袋的构造终究是不同的。"

"那为什么廖君会考上这所高中既然水平差这么大的话？"

"这个嘛……"我看看廖君，他果然露出复杂的类似于不在乎的表情。"这个故事有点长。"

"你说嘛。"她知道自己央求我必然奏效。

"其实是因为我，我们在初中就认识，是无话不谈的好朋友。就是那种两个怪孩子的组合。我本来是考不上高中的，但鬼使神差，最后竟考上一个底层的高中，更没想到的时这家伙也考到同一学校。后来才知道，他为了能和我进同一个学校控制了自己的分数。他是天才，在哪个学校根本不重要。"

"真是这样？"她看着廖君问。

廖君点点头。

"你真是牺牲了很多啊为了他。"

"谈不上牺牲，我真的去哪个学校都无所谓的。但这家伙却是唯一能和我交流的，说到底就像残疾人离不开拐杖一样。"

"时不时的也无法交流吧。"我打趣道，然后一口气把手中这罐啤酒喝干。

"那将来呢考大学时打算如何？"

我沉默不语。

"我会去清华的。一直想去看看，说不定那里有和我一样的。"

"就不必柞着拐杖了。"我接道。

气氛变得不对，我不愿意提将来的话题。我不愿意面对廖君能考上大学，我考不上的问题。

"是啊，再也不用拐杖咯。"他倚在墙壁上。

齐筱君似乎发现自己说错话了，有点知错地低下头摆弄啤酒罐。

廖君把新的一罐为我打开，一边说："为不用拐杖干杯。"

齐筱君怯生生干了杯，我站起来，一口气又喝下大半。

"还有多长时间高考来着？"他问。

"3个月不到。"我答道。

"差不多了。"

"什么差不多了？"我问他。

他喝了一口酒。我才发现一个不大不小的问题——他是穿着衣服的。我刚想就此说点什么缓解气氛，廖君低沉的继续说：

“齐筱君，你呢？你觉得他如何？”

“很帅啊动作很帅。”她想夸张地学一下我的动作，竟然差点摔倒，我们的酒精都开始起作用了。

“我帅到头了。我奶奶前几天死了，我这回真成了没有家的人了，哦耶。”

“你可以睡我这里嘛。”

“我睡你这里，齐筱君睡哪里？”

“你这是想说什么呢？从刚才起就话里有话，你现在为什么这副德行呢？”

“我一直就这副德行……”

“你以前不是这副德行！”

“我就是这副德行！我跟你爷爷其实一样，我就是想大声喊：我要家！我没有爸爸妈妈！我也想有未来，我错了是么？！我这样就错了是么？！”

我的脸上一阵火辣，廖君一拳打在我脸上，我向后倒在沙发上，然后他又用脚踹我的肚子，接着用喝一半的啤酒狠狠砸向我，把地上的书砸向我。我没有还手，齐筱君叫喊着想拉住他，自己却摔倒了。

我东倒西歪，对着廖君的脸一字一句地说：

“你看别人都不正常，你知道为什么吗？因为是你畸形！——”

他转身走出房间，门重重摔上。

入

我顺势倚在沙发上一动不动，啤酒洒在我的身上，齐筱君从地上爬起来帮我把啤酒罐拿开，依偎在我的手臂旁。过了很久，他没回来，窗外似乎要下起雨，初春的雨前是很凉的。她穿上我的衬衫，默默做到床上，《FF IX》的背景音乐还在响，悠扬无比。

她拿起手柄开始继续玩《FF IX》。

我全然不知道为什么她要继续玩游戏。酒精还没有从我的脑中散去，眼前的事物恍惚而重叠。我听着她继续玩游戏的声音，窗外的雨如约落下，打在窗边老旧的书本上啪啪作响。廖君没有回来。不知道过了过了多久，她放下手柄，死死盯着电视机，我勉强站起来走到她身边。

是一段CG动画：主人公在刚才的森林里奔跑，魔树伸出枝蔓不停地阻拦他，身后那个红发男孩不幸被魔树捉住，他将一份重要的东西扔给主人公，主人公捡来后继续逃命。他逃了出来，身后的一切却变成石头，那个红发的男孩变成了石头。动画过后，主人公不停地捶打着变成石头的入口，但红发男孩已经困在深林中，真真切切化为石头。

她哭了。和上次一样低声、剧烈地哭了。

我抱住她。把她的衬衫脱去，手臂能感触到她细滑的肌肤，她前胸肌肤的柔软和文胸布质的摩擦，让我一下子明白所谓男女之情的一切——女孩在我怀中，我不再是独自一人。

我们真正赤裸相见的一刻，她停止了眼泪，慢慢揽住我的脖子，温润的嘴唇紧紧贴着我的耳垂。窗外冰冷的雨星不时溅到我们身上，我像刚生下来的小羚羊努力学习站立一般临时学习一切，又自然，又艰难。我从未想过是这样一种触感，我用心汲取她腰间的温暖，我大腿的后面能感觉她冰冷的小腿，我们不停地动也不能驱散寒冷。耳畔只有雨声和她矜持的喘息，廖君爷爷的嘶吼听不见——仿佛优雅的咖啡厅没有缓缓流出的爵士乐一般，这间屋子竟没有廖君爷爷的嘶吼。我和齐筱君在没有爵士乐的咖啡厅体味着生命中最美好的温存。

结束后，我发现自己的腿上和小腹全是鲜血，我不太懂，下意识地问她难道是初次。

她点点头。

“以后一直在我身边吧。”

她没有任何反应。

随即累了似的背对我睡去。我不想去淋浴，带着血迹穿上自己的裤子，一边看窗外的雨一边吸烟，冷得我不时颤抖。

房间很黑，没有开灯。我听见外屋的开门声，接着这间屋子的门也慢慢打开。我看着廖君，他看着躺在床上只有上半身盖着一件衬衣的齐筱君，又看了看我，果断而低声地说：

“跟我来，我把一切告诉你。”

我们冒着雨走到小河边，大雨将他的眼镜打湿，看不清眼镜背后的目光。他慢慢脱掉所有衣服，全身赤裸面对我，深呼吸一口气，隔着苍茫雨幕用力说道，像对着另一座上的人喊话一般说道：

“我不能没有你，我不能没有你！我不能没有你！我不能没有你！！——”

我如石像一般不能动弹，不能言语，更不能思考，生命像被人按了暂停键，不属于我了。

眼看着他转身跳进那条小河，我依然只能钉在地上，很久很久，意识从我的身体中剥离了，我被扔进了井盖式游戏机，但那里面只有黑暗。天地间只有我，真的不知道过了多久，我才能勉强思考，才将眼前的事实仅仅作为事实思考。

廖君真的是同性恋者。他已经死了。我无能为力。

从那一点之后的事我再也无力回忆。

我被警察叫去问了原委，我如实回答，警察却无言以对。最后我被接到外地的舅舅家，没有参加高考。然后上了一所技校，一年后没毕业就进了一家汽车工厂，在隆隆地机械声中，每日不停地焊接组装汽车零件，至今已有6年。

高考以后接到过齐筱君的一封信，她那时已经去了澳大利亚。

展信好：

从结果说起。我现在在澳大利亚，和妈妈在一起。父母因为父亲的外遇离异，我一直在犹豫，发生了那件事后才决定，我要离开这里和母亲去澳大利亚。

抱歉我从开始就知道他是gay的事，他对我说的，并且叫我保密。我也向他坦白对你有好感，于是他说不如来一个比赛……关于你，希望你一定要明白两件事。第一，遇见你和他的一切事我会永远记住的。第二，谢谢你对我说“以后一直在我身边吧。”这句话，男人的话也许不可信，但你并不知道——有些话，说过远比做到重要。

仅此而已，再无他求。

君

这世界上有无数岛屿，不同的人生活在不同的岛屿上。他们可能擦肩而过、可能相视而笑、可能在屏幕前或想象中看见彼此的岛、他们可能同床共枕、可能把对方的生命抽象成符号填在自己心灵深处的猜谜格子里——但他们其实毫无任何关系，老死不相往来。不过这些人年幼的时候，像崽猫一样挥挥爪子试探这个世界，开始思考理解这个世界的时候，（极少数）可能会闯进同一个实体或者心理的空间，进行真正的交流。然而这些不同世界的人终究会有一天——“轰”一声巨响——消失在彼此的岛上。那时才发现连站在岸边张望对方岛屿的机会也没有了。这就是世界，基里巴斯人在彼岸，我怕是永远再见不到他们。

By 奈落．2010

（本文纯属虚构）

后记

这是一篇以第一人称视点描绘的小说，从构思到完成用了11天，应该说是相当仓促。其间还包括了其它本来就排得满满的日常工作，真是体验了极限状态下的创作过程。

最初是想写一篇故事性强的、轻松诙谐的东西，但是写到一半推翻了。觉得青春小说果然还是要写青春本身，故事不必成为核心。因为我想我们大部分人的青春回忆起来都不会是戏剧格式的故事，只是既像昨天、又像很远的碎语和片段。于是我重新来过，把时间线和事件线通通变淡，争取给读者展现青春岁月特有的心境。然而最后出现的故事和角色设定显然都不是“普通”的青春，这三个角色与同龄人最大的不同就是处于“无爱真空”，他们都是极度缺乏爱的幼体，所以才能自然而然地赤裸相见，结成友谊。然而他们又终究是普通的孩子，青春时代自以为老熟的迷茫，加上确实未被世俗玷染的智慧，又是普通年轻人都拥有的。

真实生活中的我们会不会发现，曾经心心相连的伙伴蓦然回首时，已在彼岸。（奈落）

在烈日和暴雨下

文 肯 美编 一刀

对王东来说，C市东站似乎是一个被衰神诅咒过的地方。

多年前的一个冬天，就是在这个火车站，王东和刚参加工作的学弟带着包括电脑机箱在内的大批行李走下CS线城际列车，准备在此转车回家过年。

从约好的票贩子手中接过车票的那一刻开始，哥俩便开始兴奋地憧憬这个年该怎么过，居然鬼使神差地忘记把车票细细看过。于是，直到发车前40分钟，经家人的电话提醒，王东才意识到一个严重问题——原来要乘的这趟车，其始发站是“C市站”而非“C市东站”！而从C市东站到C市站，若平时不堵车，车程得近20分钟，而那会儿是传说中的春运期间！

于是，在接下来的40分钟内，这倒霉的哥俩，携带着总重量足有50公斤的行李，上演了一出现实版《生死时速》。他们先乘出租车，再换“摩的”，最后肩扛手提，呼啸着横穿熙熙攘攘的站前广场，硬是将这一大堆行李和自己的皮囊及时拖到了火车上。不过，当二人气喘如牛地歪在车厢过道上仅两分钟，列车就轰鸣着出站了。

后来王东把这段经历写成一篇文章放在自己的博客上。每年春运前都会翻出来看看，用来提醒自己出门前一定要保持头脑冷静，千万要不要再陷入这种状态。结果每次看完都心有余悸，警示效果好得出奇。

再后来，王东博客所在的网站进行了调整，文章不见了。而他也已习惯春运期间乘飞机回家过年，起始于C市东站的这段噩梦般的经历也渐渐被淡忘了。

正所谓世事难预料，就在王东认为诅咒早已失效之时，今夏的一个午后，他再次从C市东站开始了一场狼狈不堪的旅程。不过关于那天的“杯具”之旅，其实还是要从前一天傍晚说起。

CHAPTER 1

S市一天内最美的光景，出现在夜幕降临的时候。

虽然这里和纽约、巴黎等国际化大都市的夜景没法比，但身为经济特区的S市，作为改革开放的前沿阵地，华灯初上之时，钢筋混凝土丛林也会被展现得瑰丽异常。

此刻王东拿着手机，站在公寓客厅的落地窗前，远眺着夜色下的城市，喧嚣的人间烟火气扑面而来。

“放心吧，老婆。行李都收拾好了！礼物早买好了！给孩子的、给爸妈的，还有特别为你准备的！”王东对着听筒笑逐颜开，“没错，明天下午4点，C市站发车！”

“老王，你那咖喱饭都快熬干了！”一个声音很淡定地从厨房传过来。

“老婆大人，先不说了，火上还煮着东西呢！”王东回头望了下厨房方向。

“又要亲？我那锅……”王东已经闻到一股鸡翅膀胡掉的味道了，但听筒里的咆哮声打断了他。

“好吧，好吧！木——马——”王东对着手机听筒夸张地来了一口，并迅速挂断电话，向厨房冲过去。

半小时后，王东光着膀子坐在破沙发的一端，手里捧着不锈钢饭缸，津津有味地嚼着略带苦味儿的土豆块。眼前“康佳小画仙”的屏幕上，记者正在舟曲泥石流救灾现场奔忙。

“嘿，你看！这镜头晃得有点《战争机器》加速跑那意思了！”之前厨房的那个声音从旁边传来，沙发另一端，一个平头青年没心没肺地吐着槽。

“闭嘴吧二子！泥石流没发生在你身上，灾民们白天还乐享天伦，一夜之间就家破人亡妻离子散了。你还笑得出来？有没有点同情心啊你！”王东对室友表示了愤慨。

“我错了王哥！您是有孩子的人了，自然能更直观地体会骨肉情深。我这不还没脱团呢嘛，要不您回头也给咱物色一个？”

“切，自力更生去！特区男女比例2:7，找不着只能说明你有严重的人品问题！”

“我、我这不见了陌生女孩儿就开不了口吗。”

“是吗？我怎么瞧你玩《Love Plus》挺神勇的啊！”

“哥，您这是揣着明白装糊涂，那能一样吗那？”

“没工夫搭理你，我《暴雨》去了！”

没错，和捧着《游戏·人》的你一样，王东和他的室友二子都是游戏玩家。他们供职于同一家和游戏八杆子打不着的小公司，写字楼的工作生活规律且无聊，但哥俩并未对眼下的生活状态感到厌烦，因为业余时间他们有数台主机做伴。

不过，三个月前，王东多了一样新牵挂——女儿降临人世。

在小家伙诞生即将满百天的时候，王东特意请了假，准备回家乡看望妻女。第二天就是出发的日子了，他有点按捺不住自己兴奋且激动的心情，决定选一款能让自己冷静下来的游戏，平复一下情绪。他从书架上抽出了二子半年前入手的《暴雨》。

他选的竟然是《暴雨》！

通过媒体对这款游戏的介绍，王东推测《暴雨》会是一款气氛压抑主题忧伤的作品。他向来不喜欢这类游戏，他觉得这类题材会让自己感到不适，因此尽管

该作上市后叫好又叫座，但他一直对其敬而远之。不过正如刚才提到的那样，他认为眼下倒是玩这游戏的最佳时机。

如果他能预料到接下来的24小时将会发生什么，他定然会为自己的这个选择而捶胸顿足。

一切只因为这款游戏精彩得出乎意料，而其中又涉及了对父子亲情震撼且细腻的诠释。从游戏中陪伴小儿子杰森在公园玩耍的桥段开始，王东深深地"入戏"了。他感觉自己成了故事中的伊森，并发誓一定要把杰森从折纸杀人魔的手中解救出来。

王东越玩越兴奋，从晚上十点坐在屏幕前开始，除上了两次厕所外，身体就没再挪过窝。

直到第二天早上6点半。

望着通关字幕发了一会儿呆，王东揉了揉眼睛，起身拉开窗帘，天已经大亮了。困意突然如潮水般从脚底板泛上来，跨过腿部，翻过腹腔，最后聚拢在和心脏齐平的胸腔部位，压得他喘不过气来。王东咬紧牙关，用残存的意识操纵着自己的手指，在手机上定了11点的闹钟后，便一头栽倒在床上，不省人事。

CHAPTER 2

"大河向东流啊，天上的星星参北斗啊！咿呀哟，咿尔哟！哎咳咿尔哟！"

自从用了《好汉歌》做闹铃，王东发现原来刘欢高亢嘹亮的嗓音有时候竟是那么的讨厌，不过闹钟倒是因此变得相当有效。每次他总能在"向东流"后的"啊"字唱出来之前醒来。然而这次，闹钟每10分钟响1次，足足将《好汉歌》唱过8遍，王东才睡眼惺忪地把手机拿过来攥在手里，恶狠狠地按下了停止键。

"12点20啦？我嘞个去！"看到屏幕上显示的时间，王东顿时傻眼了。

洗漱、收拾行李、穿衣服，王东用10分钟干完了原本可以从容地花半小时来做的事。空调送来的凉风扫在额头上，王东打了一个寒战，不知何时自己竟满头大汗。

"冷静，别慌！下午4点的车，时间来得及！"王东一边暗示着自己，一边用双手捧起洗手池里的凉水开始洗脸。

当他用毛巾将脸上的水珠擦干后，一张胡子拉碴，满眼血丝的憔悴面孔出现在镜子里。

"伊森·王 先生，您终于起床啦？"中午下班的二子出现在盥洗室门口，探头进来做了个鬼脸。

"……"王东苦笑着摇了摇头，将盥洗台上自己的刮刀拿了下来。

"对了王哥，你今天不是请假要回老家看嫂子和孩子吗，这都中午了，还不动身啊？"

"这不玩《暴雨》沉迷了，睡过了呗！"

"玩什么不好玩《暴雨》，折纸杀人魔什么的，最讨厌了！哈哈哈哈！"

"滚，给我死远点！"

12点45分，王东肩上背着巨大的旅行包，身后拉着行李箱，一头扎进了烈日里。刚走出200米，身上的《和平行者》主题T恤已经湿透。地铁站还有近10分钟的行程，王东用纸巾在脑门上胡乱抹了一把，埋头快步走了起来。

15分钟后，王东终于挤上了通往火车站的地铁。车厢中的空调相当给力，王东感觉自己就像一把烧红的烙铁突然被丢进了冰水中，兹兹地冒着白烟。

"赶1点50的CS线，3点10分左右直达C市站。4点的车，时间完全来得及！呼——"王东拿出手机查了一下CS线城际铁路的列车时刻表，松了一口气，心情也随之好了起来。他点开存放着女儿照片的文件夹，小家伙虽然只有三个月大，但似乎天生就有很好的镜头感。女儿的笑脸在手机屏幕上绽放的瞬间，王东意识到就要和妻女团聚了，那种踏实的幸福感涌了上来。

但这种感觉仅仅维持了10分钟，CS线列车售票大妈的一句话将他的如意算盘打得粉碎。

"1点50的已经没票了，直达C市站的车，现在最早的是两点20的。"大妈如是说。

"啊？那我到站岂不就3点50了？来不及了啊！"王东满脸绝望。

"要不你买两点发车的，终点站是C市东站，3点10分就到了，转车也来得及。"大妈热心地给王东出主意。后来的事实证明，这是一不折不扣的馊主意，但当时谁会知道呢？

王东上了车，安置好行李。睡眠严重不足加上兵马劳顿以及心理紧张，他疲惫到了极点，歪在座位上一瞬间便睡着了。

梦中的视角很有意思，是斜45度俯视。

王东看到多年前的那个冬天，自己和学弟一起在C市东站外闲逛，阳光洒下来，温暖极了。嗯，没错，当时他们是在发车前6个小时就到了东站的，那会儿还是上午。

众所周知，梦中的时间和真实世界完全是两码事，王东就这样看着多年前的自己在眼前晃了足足有5个小时，无聊得快要从梦中醒来了。突然他发现自己接了一个电话，然后两人拿出车票仔细看了看，紧接着哥俩发足狂奔起来……

"旅客同志们，我们的列车已经到达了本次旅程的终点站——C市东站。"3点10分，车厢广播将王东从那段梦魇之旅中解救出来。

王东睁大了眼睛，猛喘几口气，狂灌了半瓶农夫山泉，方才定下神来。过道上扛着大包小包下车的旅客，纷纷用异样的目光打量着他。这让他感到异常别扭，于是连忙擦了擦嘴角的涎水，拿上行李随着人流下了车。

CHAPTER 3

和梦中多年前的那个C市东站相比，眼前的东站看起来似乎没什么变化。而且刚在梦中以俯视角度专门仔细回顾了从出站口到出租车乘车点的路线，因此王东轻车熟路地便出了站。冥冥中，他感觉这个诡异的梦其实是老天对自己的眷顾。

然而，摇滚教父崔健有句脍炙人口的歌是怎么唱来着："不是我不明白，这世界变化快！"

两分钟后，王东气定神闲地到达了出租车乘车点。他没看到一辆车，却发现一块牌子，上书"因站前广场改建施工，需乘出租车的旅客，请向东移步300米"。

王东心说不妙，这似乎不是什么好兆头。

他的预感没错，跌跌撞撞灰头土脸地拖着行李走过一大段施工路段后，出现在他眼前的是目测30人左右的等车队伍。

王东感觉心脏先是向上冲到咽喉的位置，然后开始进行自由落体运动，并撞透横隔膜，结结实实地砸在胃上。这个形容似乎恶心了点，其实我想说的是王东紧张得想吐。但从起床到现在一口东西都没吃，这让他吐无可吐，只得干呕两声，乖乖地排在了队尾。

排了大概10分钟的队，王东感觉仿佛过了一个世纪。午后的热浪卷着各种汗味和体臭，和着汽车尾气，使周围的空气变成了黏稠的胶质，窒闷压抑。排到队首的王东觉得再多坚持站立一秒便会立即昏倒，幸好此刻车来了。他拉开车门，一屁股跌坐在车后座上。

"火、火车站！"王东用仅有的力气带上车门，向司机说道。

"C市站对吧？"司机确认。

"没错！我要赶4点的车，20分钟到得了吧？"王东掏出手机看表，3:28。

"最近在修路，恐怕得绕道啊！"司机表示无奈。

"就是说20分钟到不了？"王东眼前一黑。

"不堵车的话……我尽量吧！"司机似乎没啥信心。

"唉——"王东精疲力尽地瘫在座位上，心说，听天由命吧！

车走出不到一公里，已遇到俩红灯。时间一分一秒过去，王东觉得这次回乡之旅基本没戏了。

"要不这样吧！我把你送到附近的地铁站，你在那里坐4站地铁就能到C市站，20分钟应该足够。"司机突然开口。

"您确定不用转车，直达？"王东眼前一亮。

"没错，你看到了吧？就旁边这进站口。"司机说着把车停在路边，计价器显示的是起步价7元。

"谢谢您！司机大佬，您帮了我大忙了！"王东将



钱包里惟一的一张10元纸币塞给司机，不等找钱就背上行李冲了出去。

不过5分钟后，王东便为自己刚才的洒脱买了单。地铁自动售票机上赫然标着只收"5元、10元纸币以及5角、1元硬币"，而王东的钱包里此刻除了4张作为盘缠的崭新百元钞票外，剩下的就是3张面值20的纸币。

"您能帮忙换成俩10块的吗？"王东开始四下展示他的20块人民币，无头苍蝇般。

"不好意思，我也只有一张啦！"排在后面的是一位身着职业套装的女孩儿，她表示帮不上忙。

"乜？"一名老者似乎听不懂普通话，用方言回应。

"去服务窗口换啊！"有人出主意。

"这不马上就到我了，我赶时间啊！"王东不知所措。

"你快去，我帮你看着位置！"女孩儿还是很热心的。

王东拨开人流，向服务窗口冲了过去。结果等待他的是一条更长的人龙。于是他霜打茄子般狼狈地退了回来。

"那边排队的人比这里还多，帮忙啊各位！"王东的汗又下来了。

"……"周围却没人再搭话。

"好吧，20块换您1张10块！我要赶4点的火车，大家帮帮忙！"王东觉得自己的声音都有点歇斯底里了。

"早说嘛！来，趁人之危的事我从来不做！"旁边队伍里有位老兄从容地取出钱包，淡定地数出两张10块递了过来。

"谢谢、谢谢啊！"王东一手接过钞票，忙不迭地道谢，并将自己的20块递了过去。

"不客气！"那老兄拿着钞票直接对着灯光开始看水印，并不时用手捻着钞票。

地铁到达G市站时已经3点55分，车门一开王东撒腿便跑。

地铁站和火车站候车大厅是无缝连接在一起的，一路基本畅通无阻，王东发足狂奔。身高1米83，体重90公斤的他，再拖着近30公斤的行李，冲将起来就是一辆人肉小火车。这车在人从中呼啸而过，人们尖叫着纷纷躲避。

终于，在3点59分时，王东到达了检票口。不过在看到检票员的同时，他又看到了一块牌子："列车开出前5分钟停止检票"。

"您看这……"王东讪讪地把票递了上去。

"你看不懂这写的什么吗？这车不让进了，改签吧，去售票处！"检票员扫了一眼车票，头也不抬地指着售票处的方向。

"改签？什么意思？"王东第一次听说火车票原来也能改签。

"到那你就知道啦！"检票员不耐烦地挥手送客，仿佛在打发要饭的。

王东此刻的心情有点复杂。一方面，虽然尽了全力，但还是没赶上车，这让他对昨晚通宵玩游戏懊恼无比。但同时，这趟车是铁定上不去了，心里反倒也就踏实了。

王东拖着沉重的步子向售票处走去，心里琢磨着该怎么向老婆解释。

CHAPTER 4

作为祖国铁路交通纵向大动脉的终点站，G市火车站具有相当规模。雪灾那年，拥有华南地区最大站前广场的G市站曾创下过滞留近十万旅客的恐怖记录。鉴于此，该站售票处的宽敞程度自然可想而知。售票处就位于候车大厅的右侧，是一个横宽近数十米的大厅。十多个售票窗口正在营业。相应的，十多条人龙将这座大厅塞得水泄不通，蔚为壮观。

王东已经记不清这是今天第几次排队了，周围五花八门的汗臭体味已经无法让他感觉不适。他麻木地横穿了十多条人龙后，终于看到了一个LED指示屏上显示"改签窗"的窗口，而在这里排队的人明显少了许多。

王东走向队尾，掏出手机拨通了妻子的电话。

"喂，老婆！我这次可能回不去了，事情是这样的……"王东开门见山，他已经做好了耳膜被炸裂的准备。

"G市站乘客太多了，就算能改签到今天的车，估计也只剩站票了。站十几个小时怎么行？不如退了票下次休假再回吧！"出乎意料的是，老婆竟相当善解人意，王东听到这番话后，鼻子顿时就酸了。

"嗯，我再碰碰运气吧！就这样先。"挂断电话，王东用手机打开妻女的照片开始一张张地看，那种怅然若失的感觉让他觉得浑身不自在。



这种感觉持续了20分钟后，王东来到了窗口前，将车票递了进去。

"卧铺票？去6号窗！"王东还没看清楚窗口那边的人长啥样子，票就被丢了出来。

"这里不是改签窗口吗？"

"卧铺不在这里改，去6号！下一个！"

王东窝了一肚子火，来到6号窗前。抬头一看，LED屏上赫然显示着"退票窗"字样。

一种被欺骗的感觉涌了上来，但鉴于窗口上装着粗大的不锈钢铁栏杆，王东理性地认识到自己没有《战神》奎爷的臂力，就算进入暴走状态也休想把它拆下来，更惶论将窗口后面的人拉出来爆打了。于是他强忍怒火排到了6号人龙的队尾。

队伍旁边，有看似黄牛党的人在徘徊，时不时地与队伍中的旅客搭讪："您退的票是往哪里的？"

像以往一样，王东对黄牛们摆出完全无视的姿态，仿佛对方就是空气。不过，很快他便发现，在这个特殊的下午，坚持"不与陌生人说话"的原则，其实是大错特错了。

又一个20分钟很快过去，王东再次直面窗口后的大妈。他将车票递上去，正欲开口……

"等一下！"突然一个清脆的女声从队尾的方向传来。

"先生劳驾，我这车刚开5分钟，您让我先退票好吗？晚了就退不了全价了。"一个浑身挂满行李的大眼睛姑娘，手里捏着三张车票，气喘吁吁地出现在王东旁边。

王东下意识地做了个"请"的动作，心说当然没问题，女士优先嘛，尤其是漂亮姑娘。

"谢谢！"美少女对王东绽放可爱的笑脸。

"不客气！"王东将自己拿着车票的手从窗口里抽了回来。

"这3张票，麻烦退掉。"姑娘微笑着将车票递了进去。

"要收20%退票手续费。"窗口后的大妈面无表情地接过车票。

"为什么？凭什么？"姑娘眉毛微蹙。

"这是规定！"大妈不怒自威。

"什么规定？为什么这么规定？你跟我说清楚了！"姑娘倒先急了。

"爱退不退，票拿走！"大妈淡定如初。

"你这什么态度？你工号多少，我要投诉！"姑娘柳眉倒竖，发起飚来。王东突然发现眼前这位被公民意识武装起头脑的姑娘，真的太可爱了。

"投诉去吧！这票谁的？赶紧拿走！下一位！"大妈四两拨千金。

"你、你凭什么不给我退？你凭什么你？"可怜的姑娘方寸大乱。看来大妈的确实战经验丰富，仅一回合便将对手KO出局。

"要么退，要么投诉，你自己选！别影响后面人退票！"末了大妈还不忘用终结技。

"快点啊！"

"怎么回事？"

"这人！"

"我们的车也都开半天了，一会儿退不了都找你！"

排在队伍中的乘客，原本和姑娘同仇敌忾，这会儿纷纷将矛头对准了她。大妈这招实在是狠辣无比。

"……"姑娘环顾四周，舆论压力不小，她有点手足无措。最后她把目光再次投向让她插队的王东。

王东不知道该说什么，撇了撇嘴，做了个比她还无奈的鬼脸。

"好吧，我退！"姑娘的声音有点发颤，泪水开始在眼眶里打转。



1分钟后，姑娘接过票面价格80%的钞票和一把收据，黯然离去。望着她的背影消失在人丛中，王东突然有种莫名的不详预感。

“下一个！”大妈声如洪钟。

“刚我去改签窗，人家说卧铺票得到这里来改，请问得怎么改？”王东连忙迎上去。

“改签就是说改成其他没走的车次的票。”

“今天的还有吗？”

“今天的……只剩站票了。”大妈的手指轻巧地在键盘上敲了几下，便给王东判了死刑。

“那……退了吧！”

“车都开了50分钟了，这票不能退了。”

“不是吧？我开始排队那会儿，车还没开呢！”

“这我没办法啊，这是规定。车开后不退票，车票背面也写得清清楚楚啊！”

“但问题是我是在车开前就来这边了啊。”

“这个我不管！反正现在车都开出快一个钟头了。你现在有两个选择。要么改签，换成今天的站票或明天的硬座上车；要么直接打道回府。退是绝对不可能的！”大妈的逻辑相当清晰。

“这……”王东彻底没了主意。

“要不你先到旁边自己考虑考虑，后面要退票的乘客等着呢！”大妈对王东使用终结技。王东连忙闪避。

CHAPTER 5

“回吧？站17个小时，狼狈不堪。回到家一脑袋扎床上睡个天昏地暗。身体恢复差不多了，就该返程了。”

“不回吧？300多的票钱和GS线来回近200的路费也全得打水漂！”

“要不还是回吧！但站着回去肯定到时候自顾不暇，就别提帮着爸妈和老婆照料孩子了。这不给家人添乱吗，我这是穷折腾个啥啊？”

“那就不回了！但是难道我花500块来G市火车站一日游来了？”

王东在窗口旁反复合计，感觉脑袋马上就炸了。

“先生，您这是退哪的票啊？”

“北京啊！”

“您看这样行不行……”

旁边的黄牛们仍孜孜不倦地和目标客户攀谈着。

“要不先把手上这张退不了的票改签成一张有效的先，卖给黄牛也比烂自己手里强啊！好，就这么定了！”王东突发奇想。

“阿姨，麻烦您给我改签明天的硬座吧！”王东一开心就喜欢装嫩，这声阿姨叫得他自己都想吐了。

“可以，但明天的硬座只有普快了。”

“没关系，K字头的也无所谓。改签……不用再加钱吧？”

“不用。你原来是特快的硬卧，改签普快硬座。不仅不用加钱，我们还要按票面差价退票款给你。”

“哦！”王东表面很平静，但心里开始犯起了嘀咕：早知道就改今天下午的“无座”了，退的应该更多吧！唉——又吃了信息不对称的亏。不过转念一想，今天下午的站票他是肯定卖不出去的，于是便释然了。

新票打出来了，大妈用印章在上面仔细敲上“改签票，不退不改”的蓝色标识。

“售票厅角落里的乘客，请尽快离开，勿再席地而卧！”大厅内的广播突然响起，与此同时，身着制服的车站警察似乎也多了起来。黄牛群见状，迅速做鸟兽散。

从大妈手中接过票和100块差额票款后，王东环顾四周。他本想找刚才还在队伍附近出没的那几头黄牛，结果此时一个都不剩了。

“擦！”王东意识到这会儿想在大厅里找敢于顶风作案的黄牛，那无异于痴人说梦。于是他简单整理了一下手中的行李，一头扎进了广场的烈日下。

CHAPTER 6

G市站前广场面积确实名不虚传。还是雪灾那年，就是在眼前这个广场，人挨人、人挤人地站了数万人。暑期铁路客流虽然和春运还是没法比，但人也不算少。尽管已是傍晚时分，但熙熙攘攘的人流，伴着各种体臭和变质盒饭的味道，让人有立即栽倒的感觉。

突然，王东脑子里“嗡——”的一声，眩晕感袭来。他觉得自己仿佛置身《暴雨》开篇主角寻子的人流中。各种情绪一下子涌了上来，就像有人帮他在脑海中按下了L2（※注：《暴雨》默认操作中，按住L2功能是显示玩家操作的角色此刻的各种想法和情绪）

“△ 太热了，赶紧闪吧！”

“□ 冷静！”

“○ 早知道换成站票回家了，车过长沙没准儿就能找着座了。”

“× 当票贩？开什么玩笑！”

王东用纸巾在额头上抹了一把，咽了口唾沫，果断地按下了□键。

“就算找不到黄牛，直接卖给可能走这条路线但没票的旅客也行啊！这么多人，我就不信我找不到一个！”王东打定主意，开始在人群中寻找可能的目标。

炎炎夏日，人丛中的味道，绝对不是一两句话可以说得清的。王东穿行其间，汗就像雨水一样从额头、耳际、后脑等处汩汩而下。而身上的汗也汹涌而出。黑色T恤上，方才在售票厅排队时逐渐显现的白色汗渍，再次被溶解。王东觉得自己仿佛刚被人从河里打捞上来的落水者。

“好了，我自己就是黄牛，我一定要把这张票倒出去！”王东进一步暗示自己，做了几下深呼吸，拿出纸巾没头没脸地猛擦一通。

此时，王东发现了一个头戴太阳帽，身穿白T恤牛仔裤的女孩儿。只见她正用手在额头处搭着凉棚四下张望。看样子是暑假出门旅游的学生。再看其神色，仿佛非常焦急。

“△ 这位看来也是没赶上车或弄丢了票的吧？”

“□ 问一下啊！说不定她就是买主呢！”

“○ 算了，都不知道是不是走这条路线的。”

“× 就是开不了口让她知道，就是那么简单几句我办不到……”

王东又犯起了嘀咕，毕竟对于一个从出生到现在近30年来，在各类交易中一向扮演买方角色的人来说，大庭广众下试图在一陌生姑娘面前Cosplay黄牛党，确实需要些勇气。

“△ 怎么开口？没法说啊！”

“□ 开门见山啊！”

“○ 万一人家只是在等人呢？”

“× 热死了，不就200块钱嘛？不至于，咱撤！”

终于，王东在脑海中连按“□”，战胜了“宅”属性，信心满满地走了上去。

“姑娘，请问……”王东勉强挤出一丝笑，问道。

“啊——”小丫头花容失色，尖叫着转身便跑。

“……”王东顿时石化，看来胡子拉茬的造型是容易吓着人。不过值得庆幸的是这姑娘的声音有点沙哑，在喧嚣的站前广场上，并未引起围观。

“△ 失败啊！”

“□ 再来，肯定有既不怕粗犷男又缺车票的目标买家！”

“○ 早知道来之前怎么也要把胡子刮了！”

“× 撤吧！咱没黄牛党的资质。”

“不行！一定得卖出去！”王东咬紧牙关，暗自下定决心。玩游戏时的倔劲上来了，再次毫不犹豫地按下“□”。

“轰隆隆！”一声闷雷从空中传来。王东抬头，热风拂面。不知何时广场上空竟已乌云密布。

CHAPTER 7

也许所谓“功夫不负有心人”并非只是一句励志吉祥话那么简单，有时候在心里这么暗示自己，的确会有神奇的效果。这不，一对带着婴儿的青年男女出现在王东的面前。他们坐在广场边缘的墙角下，身边堆满了包括编织袋、纸箱、被窝卷等经典行李。

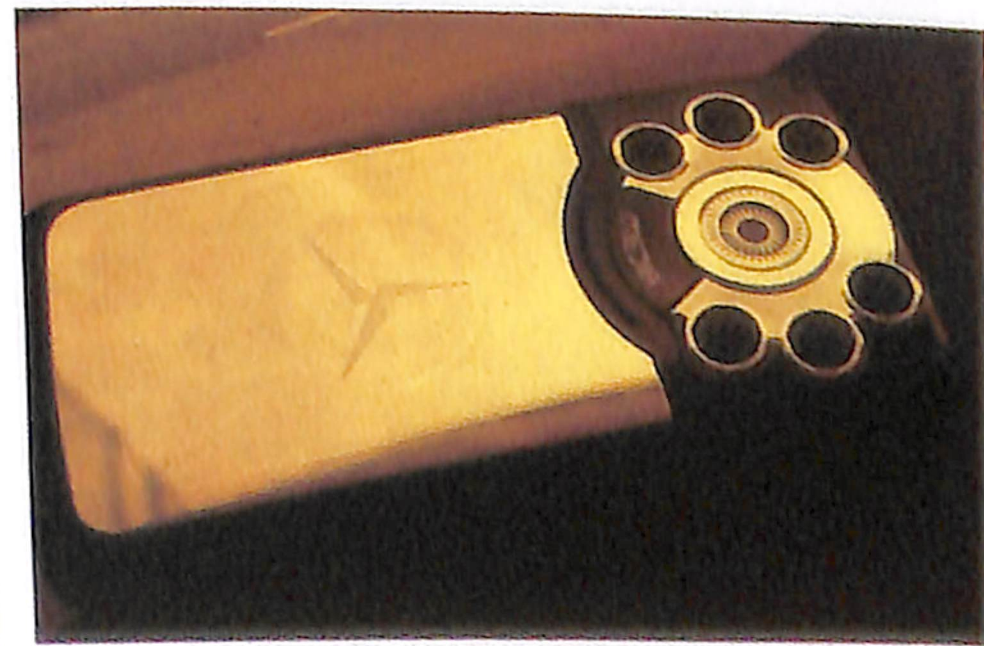
抱孩子的女子，若单看造型气质也就是一个20出头的打工妹，但她在大庭广众下淡定地奶着怀中孩子的作派，豪放得令人肃然起敬。

再看那男子，同样20多岁的样子，留着发梢染成金黄的“快男”发型，面色土灰，满脸雀斑。只见他嘴里叼着烟头，耷拉着脑袋，身体靠着墙，手里摆弄着手机。6个喇叭的山寨战斗机性能出众，《爱情买卖》宏大却又不失优美的旋律回荡在这一家三口周围，营造出一种其乐融融的氛围。

“烦死啦！别让它唱了！”女子突然欠身去夺男子的手机，乳头跟着从孩子嘴里跳了出来。

“哇——”食堂被主管部门强制歇业，原本晚饭吃得正香的小家伙不知所措地大哭起来。

“咋，你干啥？看你把孩儿吓着了！”男子眼疾手



快，连忙把手机藏到身后。

“干啥？你就是个猪头！”

“你咋骂人咧？”

“你说说，我骂你亏不亏？”

“……”

“光知道打麻将，上星期就让你买票了，俺娘可等不了几天了呀！厂里请个假多难你又不是不知道，这咱都到车站了，票咧？你票咧？”

“老三马上送票过来，你着啥急咧？”

“你说我着啥急？再有半个钟头这车就开了，再不进站咱就甭走啦！”

“中了，中了！我再给他打个电话催催！”

男子拿出手机准备拨号。

“天可怜见，听口音这二位是老乡，错不了！”王东大喜，一边快步向他们靠近，一边很不厚道地期待送票给他们的老三堵在半路上。

“啥？只弄了一张？”男子对着电话面露愠色。

“你看看！你看看！”女子不依不饶。

“那咋会中哩？你嫂跟我，俺俩都得回！你说你干啥吃哩你？”男子对着听筒埋怨完，恶狠狠地拍上盖子。

“老师儿，你们这也是要回/市哩吧？”王东不失时机地开口，乡音还在，他感觉自己这笔交易已经成功了一半。

“回咱省城办点事！”男子立即收起气急败坏的神色，恢复为自信又略带匪气的表情。想来早年在乡间，他跟人提起去省城是一件颇有面子的事情。

“咋？你也……”女子随口问道。

“我没赶上车，改了张从C市到/市的硬座。明儿个下午哩，没时间回了！你看……”王东尽量让自己的表述言简意赅，并将车票拿出来捏在手中。

“啊！”女子双眼放光，看了一眼车票，又看着丈夫，那眼神分明在说：“还有这等好事？”。

“啥？”男子盯着王东的车票足足看了半分钟，又开始抬头看他。那种不信任的目光让王东很不舒服。

“刚改哩，假不了。你看这蓝章还没干透哩！票价198，150块你拿走！”王东知道他比自己更需要这张票。

“你这票是明天哩，我跟俺孩儿他娘还没法一起





上路啊！”男子猛吸了一口手里的烟头，眯着眼睛道，显然是在还价。

“那……你说个价吧！”此时王东只想着把票出手后尽快离开。

“这个数！”男子右掌五指摊开，冲王东扬了扬，脸上的雀斑悉数变成蝇头小楷的“得意”二字。

“50？那咋会中哩，最低100！”王东的确不适合做买卖，一回合下来，就把底线暴露了。

“呵呵！”男子看了看身边的妻子，似乎在征询领导意见，又向在炫耀其侃价的战果。

“我说大哥，你这反正不指望走了。你看俺俩这一堆东西，还带个孩儿，也怪不容易哩……”女子在讨价方面有着惊人的天赋。

“中！50就50！”王东彻底败了，心说总比1分钱拿不到好。他伸手把车票递向男子。

“大哥你真是好人啊！”女子笑起来，眼睛眯成两条缝，连忙示意丈夫给钱，“你，还不快点！”

男子慢悠悠地从裤兜里摸出一个油光发亮的钱包，展开，从一叠10块20块的纸币中仔细挑选出最破旧的1张20和3张10块。

“给，你数一下！”男子把钞票递过来。自始至终，这家伙一直面有得色。

“干什么的？”突然，一声断喝从王东右后方传来。

王东连忙回头，刚才被吓跑的学生妹和一个穿警服的正拨开人丛向这边走来。

“糟糕！”王东把捏着车票的手收回，撒腿就跑。

“别跑！”警察的声音很洪亮，王东感觉浑身的汗毛噌地全都竖起来了。

CHAPTER 8

“△ 快跑！快跑！快跑！”

“□ 别怕！往人多的地方！”

“○ 完蛋了，完蛋了！”

“× 都说了赶紧撤，你看看！”

那种眩晕感又来了，王东下意识地选了“□”，一头扎向人头攒动的出站口。

“轰隆隆！”伴着一声炸雷在头顶响起，豌豆大的雨点纷纷砸了下来，打在广场干燥的水泥地面上，白烟乍起。

此刻恰好有趟列车到站，乘客们正在出站。见这雨来势汹汹，人们纷纷四散奔逃躲避这突如其来的暴雨。王东趁机迅速淹没在人群中，就像《刺客信条 兄弟会》里的家伙们做的那样。当然，比起他们帅气洒脱的身手，王东要狼狈得太多了。

车站派出所的民警们，那可是多年与黄牛党们斗志斗勇的过程中积累了丰富经验的斗士。别说你是《刺客信条》的主角，就算你Big Boss附体，在人民警察面前也得束手就擒。于是当王东正欲因摆脱了追兵而庆幸时，一只巨大的蛇皮口袋毫无征兆地从正面向他的胸膛袭来。

“呼——”蛇皮袋在空中沉甸甸地飞过。

“嘭！”王东的胸膛与之做了一次亲密接触。

“啪嚓！”王东一个踉跄栽倒在地，五脏六腑似乎全都震裂了。

“都跟你讲不要跑了！”蛇皮袋被挪开，一个精瘦干练的黑皮中年汉子出现在王东面前。

“有没有搞错？这飞行道具怎么还带吹飞属性啊？”王东任雨点打在脸上，仰面慨叹。

“出站口，已落网！”农民工打扮的中年汉子，从身后摸出一台警用制式对讲机。

“我擦！便、便衣？”王东试图用手支起身子，努力了一次失败了。

“靓仔，跟我们走一趟吧！”便衣向王东伸出一只手。

“警察叔叔，我、我真不是黄牛！”王东爬起来，一边指着屁股上的泥一边解释。

“我又没说你是，你不要心虚啊！”警察把蛇皮口袋打开，一手伸进去仔细翻检着。王东抬眼一瞧，好嘛！难怪威力巨大呢，敢情里面装了半口袋发霉的皮鞋。

“警察叔叔，您、您别……您听、听我解释！”王东手足无措，张口结舌。

“好啦，去所里讲清楚啦，雨下大了！”警察头也不抬，用手一指某个方向。想必那便是派出所的位置。

“△ 派出所？局子？”

“□ 去所里？到那就说不清楚啦！”

“○ 警察叔叔您行行好！”

“× 完蛋啦，我这一世英明！”

王东第一时间选择了“□”，打算死磕到底。

“喂，打劫啊！”王东突然大喊一声，并指向警察

身后的方向。

"嗯？"警察迅速回头，没入蛇皮袋的那只手似乎有所动作。

"再见！"王东趁机转身便跑。

"嗖——"

"啪唧！"

"啊——"

你没猜错，一只高帮军警靴划过一条开口向下的美妙抛物线，不偏不倚地糊在了王东的背上，他惨叫着再次栽倒。黑T恤背上的Big Boss双目原本很犀利，此刻被盖上一只大脚印，似乎再也神气不起来了。而"农民工便衣"召唤的警察同事也已从广场四周围拢过来。眼见插翅难飞，王东束手就擒。

"哎呀哎呀！轻点，疼！"刚才还神采飞扬的那买票小伙，此刻似乎比王东还狼狈。双臂被一个高他一头半的警察在身后控制着，疼得龇牙咧嘴。

"这是咋回事啊？这是咋回事啊？"小伙的妻子，跟在警察后面，似乎已被吓傻了，反复地说着同一句话。怀中的婴儿也跟着哭得撕心裂肺的。

雨，越下越大了。

CHAPTER 9

半小时后，派出所的审讯室里。

"就这些了？"农民工便衣放下手中的签字笔，平静地望着王东，目光却像刀子。

"对，我今天来到火车站后的所见所闻、所作所为、所感所想，全交代了，句句属实！"

"侥幸心理害死人，知道吗？"便衣摇了摇头，换了一幅写满失望的脸盯着王东。

"警察叔叔，我错了！您教育的是。我深刻检讨，我认真反省！"王东趁热打铁，点头如捣算。

"行了，等会儿我同事联系你提供的单位。核实了你的身分后，你就可以走了！"警察道。

"别、千万别！警察叔叔！让我们老板知道了，我就完蛋了我！"王东大惊失色。

"行啦！你不错了。要是你在本市工作，还得让你们单位派人来领你呢！"他不再看王东，拿起手边的《参考消息》开始翻看。

"警察叔叔您行行好，行行好啊！我上有老下有小啊！"王东开始作揖。

警察视而不见，迅速扫完几版报纸，不动声色地叠好放回原位，拉开抽屉。

"完喽——"王东懊恼地猛拍额头，此时他死的心都有了。

"啪！"一本杂志出现在桌面上。《游戏机实用技术》E3特刊，封面上的机械雷电默默地酷着。

"哦？UCG？"王东眼前一亮。

"怎么，你也看这杂志？"便衣抬起头来看着眼前的黄牛嫌疑人。

"是啊，我可是UCG老读者，2000年就开始买了，期期不拉！"王东似乎一下子忘记了这是在局子里。

"哦，还行吧！"便衣收回目光，开始翻杂志。

"嘿，听您这口气……？"王东表示不服。

"创刊号我还保留着呢！"警察面露微笑，这次的笑显然发自内心，比对王东实施抓捕时慈祥多了。

"哎呀，原来您这么资深？""王东的下巴掉在了桌子上。

"哈哈，还行吧！现在主要是我儿子在买，不过他明年要考高中了，到时候就又得我自己买了！"警察道。

"父子玩家？您这组合也太给力了吧！"

"一般一般！"

"对了，那你们喜欢什么游戏啊？"

"嗯，也没什么特别偏好。反正只要有大作上市，我们爷俩总会抢着玩。对了，你这件《MGS PW》的衣服在哪里买的啊？"

"轰隆隆！"老天慢条斯理地释放着能量。雨势转小，细密的雨滴打在屋后的草地上，沙沙作响。

CHAPTER 10

40分钟后，站前广场旁的一家KFC里。

王东独自坐在角落里大嚼着汉堡，而目光则投向落地玻璃窗外喧嚣的广场。暴雨方歇，黄昏的广场上再次人流如织。

"还好同为电视游戏玩家的警察叔叔网开一面，否则我回到公司还不被老板骂死？"王东吸了一大口可乐，心有余悸。

而那张去派出所当了一遭"赃物"的车票，逃亡时被他攥在手心跑了一路，早已湿得皱成一团。在派出所的空调下待了1个小时又给风干了。此刻面目全非，好像从洗过并晾干的衣兜里翻出来的一样。

"叮咚！"短信铃声响起。

"老实交代，为什么没赶上车？"老婆大人的短信兴师问罪来了。

王东用餐巾纸将手仔细擦了，拿起手机，拇指飞舞。整整18条短信，他把今天的经历原原本本地交代给领导。旁边的食客换了好几拨，夜幕也趁机渐渐降临。

"呼——老婆大人啊！你瞧我这24小时过的，足以写篇小说了吧？"王东一边嚼着纸杯中的冰块，一边用短信做总结。

"归根结底还不是因为你懒？大懒虫，晚上不睡早上不起！坏！"妻子的短信很快回了过来，思路清晰得令人难以置信。

"这……好吧，老婆大人冰雪聪明，小的知错了。"王东发现自己绕了这么大弯子，妻子都能迅速透过现象看到本质，于是甘拜下风。

"哼，不理你！"女人发来这样的短信，其实通常意味着已经OK了。

"下次回家我买双倍惊喜礼物给你和咱孩儿作为补偿。对了，还有爸妈。他们更辛苦。"王东知道趁此时机向领导行贿肯定能起到锦上添花的作用。

"下不为例！"老婆大人的气算是消了，王东也该动身回特区了。

离开KFC，王东径直向"GS线城际铁路"售票处走去。很快他又排在了队尾。不过这次已不再有丁点焦急的感觉，他拿出PSP，踏踏实实地开始享受排队的快乐。

"先生！大吉大利！"一个看起来四肢健全的中年乞丐，将一只搪瓷缸伸到王东的面前。

王东抬头看了看他，对方再次冲他点头致意，目光慈祥得像尊佛爷。

"明天中午两点半前，这玩意儿值198块。你把它卖出去，不管卖多少，钱都归你！"王东把那张车票从兜里摸出来，放在佛爷化缘的钵盂里。

"还不死？看爷的毒刺！"王东自顾自继续玩《和平行者》，他发现这个作品的BOSS战其实也挺刺激的。

佛爷把票捏在手里，看了看，放回搪瓷钵盂，继续沿着队伍向前化缘。

"姑娘！您真好心！"

"先生！大吉大利！"

祝福声在广场的夜空中回荡。

—— 全文完 ——



神魔乱舞之大和篇

文 八重樱　美编 木仙

神魔志怪可以视为是人类文明在不断进步发展过程中所形成的宝贵结晶，它凝聚了人类的想象力、求知欲与道德论，每一只神魔都等同于一种社会意识形态的缩影。

在现代，与神魔志怪联系最为紧密的文化领域莫过于游戏了。绝大多数游戏中的敌人都与古今东西的神魔志怪或多或少脱不开干系，由此也引发了游戏玩家对这些传说中的生物们的浓厚考据兴趣。

神魔志怪的产生有多种起源之说，较为常见的说法是神怪均源自于恶，这其中既包括了大自然中对人类生存构成威胁的现象，也有由人心之中产生的负面情绪。当人们察觉到自己无法驾驭它们时，便会向外界、向未知领域去寻找答案，于是乎，“存在着一种高于自己的意志，并有能力会左右自己身心”这种想法便在社会文明尚未开化的人类中蔓延，泛灵论由此萌发。泛灵论指的是人们相信“万物皆有灵”，具体来说就是，无论是身旁的一草一木还是广阔无际的山川江河，均有灵性与精神，并能影响到人类的社会行为。泛灵论可以视为是世界各地众多宗教的起源，时至今日仍影响着许多国家地区和人民，我们的邻国日本就是个最好的例子。

大家或许都曾听说过“日本有800万神明”这一说法，“800万”并非是个确切的数字，它只是用来指代日本国内神明之多的一种夸张比喻。但有机会踏上日本的土地，你便会发现，日本人的确有着非常广泛的神明崇拜信仰，光是各种神社就有110000座之多，路旁也随处可见地藏菩萨或是其他神祇的雕像，且总可见虔诚的老者于雕像面前驻足合掌。

日本国内最大的宗教信仰是属于泛灵多神信仰的神道教，亦称神道，信徒总数约在1亿600万以上，占日本人口比例近85%。神道教在日本国内的地位等同于道教之于中国，是日本本土基于草根文化诞生的信仰。起初，神道教并没有正式名称，也没有严密的教派组织，只是民众定期自发地对一些自然现象或是过世许久的列祖列宗进行祭拜。直至公元5世纪的南北朝时期，中国与周边国家经济文化上的往来进一步加深，当时在中原本地兴盛一时的汉传佛教也经由朝鲜半岛传入了日本。一方面是佛教带来了先进的知识，因此受到当政者的推崇，另一方面日本普通民众却对外来宗教持强烈的抵触态度，为了能与“佛法”分庭抗礼，“神道”一词便在这一复杂的社会背景下孕育而生。与佛教相比，神道没有明文撰写的教义或是教典，信众所依据的仅仅是《古事记》、《日本书纪》等神典，涉及到的神明更是森罗万象，且众神之间都或多或少在血缘或地缘上存在千丝万缕的联系。此外，佛教崇尚的是超脱凡念的个人修行，而神道教看重的则是镇守国土这一更高远的信念，因此在神道教中不存在绝对的是非对错，信徒们也鲜有被条条框框束缚的时候。神道教对于日本民众们而言，与其说是一种被灌输的灵魂枷锁，还不如说是植根于大和民族根脉中的精神更为合适。

“神道”两个汉字虽源自中国，但却不能简单地按照字面意思去解释。日语中的“神”念做“kami”，《古事记》中将kami解释为“凡称迦微者(kami)，从古典中所见的诸神为始，鸟兽草木山海等等，凡不平凡者均称为迦微。不仅单称优秀者、善良者、有功者。凡凶恶者、奇怪者、极可怕者亦都称为迦微。”这一段话便将神道教的泛灵信仰一展无疑。我们所熟知与陌生的众多神魔无不属于神道教所囊括的范围。直到明治年间，神道教开始逐渐与佛教相互弥补浑然一体，今时今日，两者已经完全融合进了日本百姓的日常生活。最简单的例子就是日本的婚礼基本是以神道教的规格来举行，而葬礼则大多是以佛教的仪式来办理。

之所以选择日本的魔神志怪作为这篇系列特企的头炮，一是因为日本与中华自古以来就有着密不可分的渊源，民俗文化上有着不少共通之处；另一原因则是因为基于神道教信仰基础之上诞生的游戏《大神传》将于9月底发售。下文中所提到的魔神基本都是比较有代表性的，虽然它们不见得会全部出现在游戏中，但作为与游戏触类旁通的有趣知识还是有值得了解的价值的，也算是对《大神传》的一次小小的预热吧！

天照大神

天照大神，又称天照大御神，是将太阳神格化之后诞生的神明。虽然她并非是造化三神之一，但却是日本神话体系中当仁不让的主神以及最高统治者，同时也是神道教中的最高神祇。此外日本天皇也自称为天照大神之后嗣，将天照作为皇祖神加以祭拜。至今在伊势神宫的内宫皇大神宫中仍供奉着天照大神赐予初代天皇的神器——八咫镜（又写作真经津镜），天照在赐下此镜时曾昭告天皇"视此宝镜，当犹视吾"，借此来期望子孙万代能时刻以镜子反省自己，正直为人。

《古事记》中记载，天照大神是伊邪那岐从黄泉逃亡回来的路上在河川中清洗身上污秽之物时，由左眼生出的神祇，伊邪那岐见其光彩夺目，便命名为天照，并将众神们的居所高天原交由她统治掌管。天照不辱父命，凭借着过人的才智与慈母般的博大胸襟将高天原治理得井井有条，众神的生活也是安逸祥和。后来，天照发现苇原中国（也就是日本）物产丰富，人民也勤劳善良，并命自己的爱子天之忍穗耳命前去治理。数代之后，继承天照血脉的神武天皇创建了大和王权，从此拉开了日本天皇千年统治的序幕。

关于天照大神的神器八咫镜，其实还有一段轶事。据说天照大神的弟弟须佐之男性情勇而无谋，在高天原居住时他自恃自己是主神之弟便任意妄为，大肆破坏天照好不容易才建立起的平稳生活，天照一怒之下便躲进了天岩户中不肯出来。由于天照掌管着太阳，她一躲起来，大地便被黑暗笼罩，魔物也开始肆虐横行。为了将天照哄骗出来，众神打造了八咫镜并将其悬挂于天岩户洞口，同时在外载歌载舞，好奇的天照打开门缝向外观看，只见镜中映射出自己风姿卓越光华四射的身影。从未见过自己相貌的天照不由得被镜中美景吸引走出天岩户，于是光明再度普照大地。而捣乱的须佐之男则被众神拔去了胡须与指甲，放逐出高天原。被逐出天界的须佐之男之后也有一番伟业，关于他的故事将在下文中详细介绍。



须佐之男 & 奇稻田姬

须佐之男又名素盏呜尊，是由伊邪那岐的鼻子所生的三贵子之一。须佐之男诞生之后，其父欣喜之余将治理大海的使命托付给了他。然而须佐之男却深深思念着身处黄泉的母亲，于是哭泣不止。伊邪那岐听闻理由后大怒，将须佐之男赶出了海原。须佐之男决定在前往黄泉之前要先和自己的姐姐告别，便赶往高天原。但由于他所到之处大地都为之颤动不已，天照误以为须佐之男是要来攻打自己强夺高天原，于是全副武装前来迎战。为消除姐姐的顾虑，须佐之男和天照合生三女神五男神，这之后他便暂时在高天原居住了下来。

须佐之男虽性情勇猛，但缺乏谋略，在高天原居住时更是仗着自己是天照之弟的身分而肆意妄为，最终被众神联手撵出高天原流放到了日本。再度失去家园的须佐之男流浪到了出云的鸟发山一带，偶遇一对正在痛哭流涕的老夫妇。细细打听之下才得知，老夫妇原是出云国守护神足名椎命和手名椎命，这片土地上寄居着一条拥有8只头的巨大蛇怪——八岐大蛇，它每年都会吃掉这对夫妇的一位女儿，一连吃了7人，而今年，它又将吃掉幺女奇稻田姬。听罢这番话，正义感强烈的须佐之男决定出手相救，条件是要将奇稻田姬许配给自己为妻。老夫妇自然是感恩戴德地应允。于是须佐之男施法将奇稻田姬变成一支发钗插在自己头上，自己则变成奇稻田姬的模样，用8坛香甜的美酒迷醉八岐大蛇后趁机砍掉了它的8只头和8条尾巴。当斩到第4条尾巴时，须佐之男手中的宝剑十握剑居然被磕出了豁口，他剖开尾巴后发现了一柄锋利无比的宝剑，随赐名为天丛云剑，并将其赠送给了姐姐天照大神。

这之后，须佐之男便于奇稻田姬成亲，定居在出云国，并生下了大国主。



伊邪那岐 & 伊邪那美

日本神话中的神祇进化可以被分为两大阶段：开天辟地之初，高天原中所生之造化三神均代表着自然，并无实体也无性别，随后诞生的美苇芽彦知神及天之常立神也皆如此。这五尊神祇虽掌管世间万物但却一直极少出现在后世的神话传说之中，属于低调做"神"的类型。与创造世界息息相关的神祇，就要从伊邪那岐和伊邪那美说起。

伊邪那岐和伊邪那美是神世七代的老幺，二神为兄妹关系。起初，他俩受到天津神委托要将漂浮在海面上的大陆固定下来。别天津神赐予二神一支天沼矛，他们便站在天浮桥上将天沼矛伸入混沌之中搅拌，天沼矛尖滴下的水便凝聚成了淤能棋吕岛。随后二神便在自己创造的这座岛屿之上结为夫妻，并继续生出了四国、九州、本州等构成日本本土的八大列岛，这一过程被称为"国产"。

在生产完日本国土之后，伊邪那岐和伊邪那美又忙不迭地开始了制造众神的过程。但当伊邪那美在产下火神迦具土之时却被自己孩子严重烫伤，并在不久之后就一命归西。痛失爱妻的伊邪那岐狂怒之下斩下迦具土的头颅，并将伊邪那美埋葬在了出云与伯伎交界处的比婆山中。然而，思念之情日夜萦绕在伊邪那岐的心头，迫使他下定决心要亲赴黄泉将妻子迎回阳间。然而此时的伊邪那美因已食用黄泉的饭食早已全身腐烂生蛆，伊邪那岐见状顿时吓得魂飞魄散，也顾不得什么夫妻情分转身便跑，伊邪那美自觉蒙羞愤而追杀，一直到黄泉与现世的交界处比良坂，两人立下诀别誓言，从此再无往来。

回到地面后，伊邪那岐自觉黄泉一行令自己身染污秽，便在河水中清洗自己的身体，并由左眼、右眼和鼻子中依次生出了三贵子——天照大神、月夜见尊和须佐之男。整个全过程被称为"神产"。至此，伊邪那岐也算是功德圆满，从此便淡出神界，独自隐居在淡道的多贺一带。

绘本百物语 桃山人夜话

《绘本百物语》是生活在江户时期的作者桃花园三千麿撰写、竹原春泉绘制插图的奇谈异闻故事集，原本并没有副标题，《桃山人夜话》是后人在研究本书时为其加上的。《绘本百物语》以文字配图的体裁形式讲述了数十个妖魔鬼怪及其传说，更重要的是全书采用了彩色印刷技术，因此画稿中那些妖魔便更为鲜活灵动，有着过目难忘的奇效，对后世神怪题材画稿的创作也起到了引导性的影响。



大国主

大国主是出云神话中一位重要神祇，与象征着“天”的天照大神相对，大国主是象征着“大地”的神格。《日本书纪》中记载大国主是须佐之男与奇稻田姬之子，但在《古事记》中则称大国主是须佐之男六代之后的子孙。

大国主原叫大穴牟迟，他的兄弟多达80人之多。大穴牟迟从小就性情温和善良，但也因此遭到众兄弟的百般欺负，特别是在他迎娶到美若天仙的因幡豪主之女八上经卖之后，他的一干兄弟更是想方设法要将大穴牟迟置于死地。经历过数次死亡之后，大穴牟迟的母亲建议儿子去往须佐之男的住处寻求庇护。大穴牟迟听从母命来到须佐之男居住的根坚洲国，意外偶遇须佐之男之女须势理毗卖，两人很快便坠入情网。须佐之男慧眼察觉到大穴牟迟的王者之气，为锻炼他的意志而不断地出各种难题考验大穴牟迟。在完成了数次须佐之男的“不可能完成的任务”之后，大穴牟迟终于忍无可忍带着须势理毗卖逃跑，须佐之男察觉时已是为时已晚，他只得对着渐渐远去的大穴牟迟喊道“你手里拿的刀和弓箭，把你的兄弟打败在山脚下，驱散在沙滩上，你小子就自立为大国主神，娶我的女儿为正妻，再盖起高耸云霄的宫殿，你就住在里面吧！”这番话如春雷般惊醒梦中人，奋起的大穴牟迟用手中的武器击败了前来闹事的兄弟们，开始建立国家，并自封为大国主神。



阿伊努拉克尔

在日本本州北部的北海道生活着一群独特的少数民族，名为阿伊努人。阿伊努族是住在北海道、库页岛和千岛群岛当地的土著民族，他们的相貌与亚洲人存在着不少差别，例如深邃的眼窝、卷曲的头发等等，似乎更接近欧罗巴人种和蒙古人种，也因此曾遭到一般日本人的歧视与侮辱。虽然进入到上个世纪之后，阿伊努人的地位逐步得到提升，但由于日本长期以来坚守的都是“单一民族国家”的姿态，阿伊努族对此的抗议也一直未曾中断过。

每一个民族都有属于他们自己的神话传说，阿伊努族也并不例外。在他们的信仰中，阿伊努拉克尔是诞生最早的神祇，也是和平的守护神。由于阿伊努族的传说多为口头相传，在这一过程中难免会出现误传等情况，因此即便是在阿伊努族内部，不同地区间关于阿伊努拉克尔的描述也存在着细微上的差别。比较常见的说法是，阿伊努拉克尔是女神春榆树的木之精灵基漆撒尼姬和天界第一荒神阿澄雷神之子，他以人类的身姿来到阿伊努族族人间，一边守护着这个民族的安稳生活，一边教会百姓去利用周围事物让生活变得更为舒适自在。阿伊努拉克尔还曾多次解救族人于危难之中，例如他与国滴滴、村滴滴之间的太阳掠夺战就是个最好的例子（详情请参考下文关于国滴滴、村滴滴的介绍）。值得一提的是，其实无论哪个国家和民族的本土传说中，都存在着与太阳神隐相关的描述，理性分析便可发现这是文明尚未开化之时人们对日蚀等自然现象所表现出的恐惧的一种具象化。



太平百物语／（古今）百物语评判／诸国百物语

百物语是日本一种传统的故事会形式，在江户时代颇为盛行。百物语大多是在半夜举行，点燃100根蜡烛后数人围坐成一圈，每讲完一个怪谈奇闻故事，就吹灭一根蜡烛，当蜡烛全部被吹灭之时，真正的妖魔便会现身。但实际上仔细推敲之后便会发现，按照讲一个故事大约需要10分钟来计算的话，讲完100则天早就亮了，习惯昼伏夜出的妖怪恐怕早就回家睡觉去了……江户时期志怪类书籍盛兴一时，不少书籍都冠上了“百物语”之名，例如《太平百物语》、《（古今）百物语评判》、《诸国百物语》等。这些书的内容大多是网罗全国各地散落于市井村落间的怪奇小说并将其编撰成册，虽名为“百物语”，其实不少在故事数量上都打过折扣，有些甚至连50篇的数量都没有达到。但不管怎么说，“百物语”这种故事形式既满足了人们对怪谈的浓厚兴趣，又保留下了当时珍贵的风土民情，对于研究民俗学也可起到不小的帮助，值得花时间去读一读。

女郎蜘蛛（络新妇）



女郎蜘蛛，又名络新妇，是一种外表看似风韵诱人的美女，实则内为巨大蜘蛛的妖怪。她们喜好引诱那些意志力薄弱的男子，在他们自认为捡到一个大便宜并神魂颠倒之时用蜘蛛丝将其捆住后慢慢食用。据说蜘蛛如果活过400年就会获得妖力变成络新妇，也有人类女子因犯下不赦之罪而妖化成女郎蜘蛛的案例。例如镰仓时代就有一位妖艳风骚的女子因不甘寂寞而背着丈夫红杏出墙，丈夫察觉后一怒之下便将其丢入装满毒蜘蛛的箱子中，任其在蜘蛛的噬咬折磨下痛苦而死。但此女在死后仍阴魂不散，幻化做妙龄少妇的模样徘徊于森林之中，寻找下一个猎物。日本志怪小说中关于蜘蛛精的描写还有许多，这或许是由于蜘蛛这种拥有诡异外形与独特习性的生物令人又畏又惧吧。

而在生物学中，络新妇是蜘蛛的一个品种，这一品种的蜘蛛大多拥有极为鲜艳的花纹（颜色多为黄黑红），看似美丽实则能产生剧毒。雄性络新妇的体积要远远小于雌性络新妇，平时他们借住在雌蛛的网上，一旦完成交配工作就会被雌蛛当做养料吃掉。将异性只当做可以利用的工具和食粮这一特性延续到文学作品中后，络新妇便被用来形容工于心计、喜好将他人玩弄于鼓掌之中的女性，她们往往并不会亲自动手，而是通过指示手下听命于自己的男性去代替自己达成目的，至于她自己，则高枕无忧地安坐于蛛网的中间，坐享渔翁之利。

古事记

《古事记》的诞生时间与《日本书纪》颇为接近，完成于712年，由朝臣太安万侣整理编著，内容同样是以各个氏族间口头流传的传说为主，书中涉及到的众多神祇至今仍被不少神社所供奉，可谓是对日本宗教文化的发展进化起到很大的推进与影响作用。《古事记》可分为本辞和帝纪两个部分，本辞收录为神话传说，帝纪记载的是前33位日本天皇的家谱及事迹，由这两个部分便可看出，《古事记》同样也是以天神引出天皇，来确立天皇的神格性和权利的正统性。后世有许多学者曾因《古事记》前后文风不统一而质疑过它的正式性，怀疑是由多个朝代联合编写，但无论真相如何，都改变不了《古事记》对日本宗教以及民俗学发展所发挥的巨大贡献。

日本书纪

编写完成于奈良时代公元720年的《日本书纪》是日本现存最古老的史书，位列六国史之首。672年，日本朝野爆发大规模内乱，大友皇子和大海人皇子这叔侄二人为争夺皇位继承权而大打出手，最终大海人皇子在近江势多大破大友皇子的军队，大友皇子败走后不久自杀，史称壬申之乱。得到政权之后的大海人皇子为告之天下自己的天皇地位、定国家之根基，而下令编纂《日本书纪》，将当时只在民间口头传颂的传说、神话、历史加以规整，去伪存真归纳统一整理成册，以便有利于天皇的政权统治。《日本书纪》从神代最初的造化三神天之御中主神、高御产巢日神和神产巢日神开始记起，一直到第41代的持统天皇为止，以编年史的形式记录了每年所发生的重大事件。且由于当时的日本以文言文为正式官方语言，因此在编纂本书时考虑到辞藻之华美性而借用了不少中国典籍上的文字，也算是本书的一大特色了。

天邪鬼

天邪鬼虽为日本妖怪的一种，但其实算不上是十恶不赦的恶鬼，充其量只能算是会给人们制造些不大不小的麻烦、令人生厌的小鬼罢了，有时也会写作河伯或是海若。天邪鬼所行之恶大多是故意去模仿别人的言谈举止，或是干脆背道而驰你说东我说西，因为没什么特殊法力，最终都逃不掉被消灭的命运。关于天邪鬼的起源有多种说法，较为常见的是说其源自被佛教四天王踩于脚下的那些象征着人类烦恼的恶鬼，这也解释了为何天邪鬼的性情总是如此扭曲……还有一种说法称天邪鬼是由唆使天稚彦射杀天照大神的雉鸡的天探女幻化而成的。

天邪鬼最为人熟知的就是它绑架瓜子姬并伪装成女孩的模样企图取而代之，不想这一秘密被小鸟告知给瓜子姬的养父母，天邪鬼也因此被切断手脚丢入田中的故事了。在日本的不同地区，这一传说也有各种不同的版本，在有些版本中，天邪鬼会杀死瓜子姬并剥下她的皮，而在另一些版本的最后，天邪鬼即便是恶行败露也能顺利逃跑。但不论是哪一种版本，都不会改变天邪鬼招人厌恶的本性，于是到了现代，天邪鬼已被引申来形容那些喜欢与人作对的性格扭曲人士。



生剥

生剥的日语原文写作“なまはげ”。冬天如果在暖炉前面坐得时间很长的话，手脚上便会出现烫伤一般的红斑，将这种意味着懒惰的红斑剥去来惩罚懒惰者就是“生剥”。别看它身披蓑衣、蓬头垢发、手持菜刀，长相更是凶神恶煞，但其实生剥是不折不扣的神之使者。每到大晦日（即年底）之时，它们便会伴随着风雪前来，在家门口高声喊道“有没有爱哭的小孩”或是“有没有偷懒的媳妇啊”等等，如果遇到哪家有上述几种人，他们就会……并不是像大家想象中那般把人吃掉，而是毫不客气地训斥一番。是不是有些出人意料呢？由于生剥的工作是警醒人们不要懒惰，要更为积极地面对生活，因此尽管它相貌有些凶恶，但仍受到民众们的喜爱。特别是在日本秋田县，生剥更是被作为一种文化遗产得到重视与保护。直到如今，新年到来时，还总会有青年打扮成生剥的模样到乡里乡间各家串访，被生剥造访的家庭也会非常开心地敞开大门邀请生剥享用美酒佳肴，生剥离去前会将象征着好运的糕饼分给这家人，听上去倒是颇像欧美万圣节呢！另外值得一提的是，生剥有性别之分，蓝脸为女性，红脸为男性，不过区别也仅限于此了，至少从身材上我们是观察不到有什么明显不同的……

轮入道

轮入道的正式登场是在鸟山石燕的妖怪画集《今昔画图续百鬼》中，从外形上看轮入道如同是一只巨大的牛车车轮，周围萦绕着熊熊业火，在车轮的中央是一位老者的脸。据说他的前世是一位有钱有势、坐得起牛车的贵族，但因对手下人颇为苛刻而最终被刺死在自己的牛车之中。贵族死后的冤魂便俯身在牛车的车轮上，将没什么反抗能力的女性作为猎杀目标。他常常跟随在女性身后，并呼喊“快来看你的孩子”，如果女子受骗回头望去，就会中了轮入道的诅咒石化（貌似还是钻石……），之后就只能眼睁睁地看着自己的灵魂被轮入道当作美味佳肴来享用了。不过正所谓一物降一物，再恐怖的妖魔也同样有其害怕的弱点，如果在房间的正门贴上写有“此处为胜母之村”的护符就能幸免于难。



有不少民俗学者都认为，鸟山石燕所绘的轮入道是以《诸国百物语》中京东洞院出现的妖怪“片车轮”为原型设计的，从外形上看两者的确差别不大，不过片车轮上的人脸为幽怨的女性。据说片车轮生前是一位脚有残疾的女子，因饱受各方歧视虐待痛苦而死。死后她便与牛车车轮合二为一，喜好于深夜在马路上急行。如果有哪户人家胆敢窥视她的话，片车轮就会碾碎这家小孩子的双脚。现在基本是将轮入道与片车轮视为同一种妖怪，只是性别不同而已。

云外镜

在日本数以万计的妖魔鬼怪中，有相当一部分都可归为付丧神这一种类。所谓的付丧神，指的是人们使用的器物，例如雨伞、扫帚等因陈旧而被人抛弃一旁置之不理，就这样经过百年光阴的洗礼，这些器物吸取天地日月之精华，逐渐拥有灵力，从而进化成为妖怪。大多数付丧神都对喜欢“始乱终弃”的人类怀有强烈的恨意，拥有灵力后做的第一件事往往都是向前主人复仇，只有少数付丧神回到主人身旁只是为了重温当年那段温馨的时光。付丧神反映了物质贫乏年代日本民众的普世价值观，与神道教所信奉的“万物皆有灵”也不谋而合。下面要介绍的云外镜也属于是付丧神的一种。

既然名字中带有“镜”这个字，不出意外，云外镜的确是由有着百年历史的古镜演变而成的妖怪。本应反映所照之物本色的镜面上显现出的却是云外镜面目狰狞的相貌，倘若此时有人来照镜子，恐怕会误以为自己已化身恶鬼而吓得魂飞魄散吧。如果在阴历的8月15日夜晚，将云外镜放入盛满纯净之水的水晶盆中，云外镜就会照射出隐藏在周围的妖魔的身影。而在儿童向的妖怪图鉴中，云外镜则以腹部为镜子的狸猫身姿出场，当它拼命撑大自己的肚皮时，肚子上的镜子就会出现远方的景色。

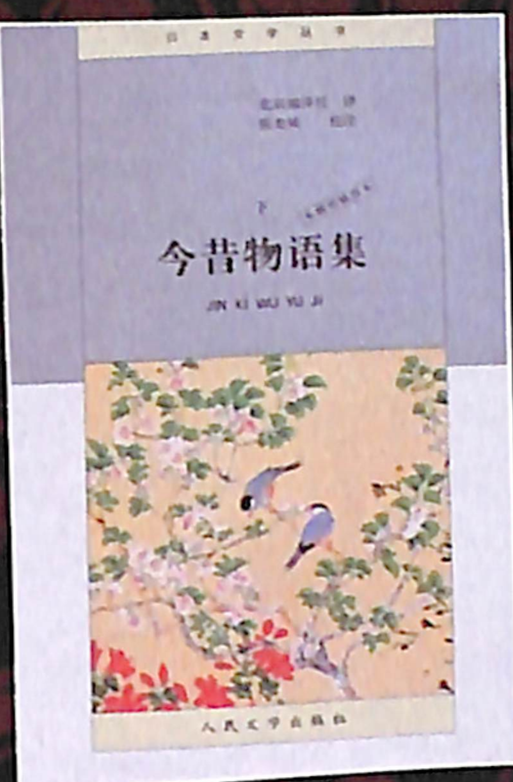
人们时常会将云外镜与照妖镜混为一谈，虽然同样可以照出妖魔的原型，但毕竟照妖镜属于神器，而云外镜只是一介普通的妖魔，两者是不能同日而语的。



御伽草子

御伽草子广义上讲就是从室町时代到江户时代期间短篇配图小说的总称，江户年间曾将散落于民间的御伽草子经过整理筛选，最终编写成由23篇故事组成的小说集《御伽草子》出版发行，我们所熟悉的一寸法师、浦岛太郎、酒吞童子等故事均来自于此书。《御伽草子》中的故事基本是以朴实无华的市井语言来记录，连妇孺都可轻松阅读，是打发闲暇时间时的不二选择，用现今流行的比喻来说就是“厕所专用书”……

今昔物语集



《今昔物语集》是平安时代末期编撰而成的故事集，作者不详，全31卷，但缺少第8、第18以及第21卷。一般认为这3卷并非是因种种原因丢失，而是从一开始就没有存在过。《今昔物语集》中收录了印度、中国以及日本三国1000则以上的传奇故事，每个故事均以“从前……”开头，可谓集平安时代故事文学之大成，内容涉及道德、宗教、民生、政治等多个领域，是研究故事文学不可或缺的重要典籍。也有学者认为《今昔物语集》中的故事并不全是原创，有不少都引经据典自其他著作，例如《日本灵异记》、《三宝绘》、《本朝法华验记》等。

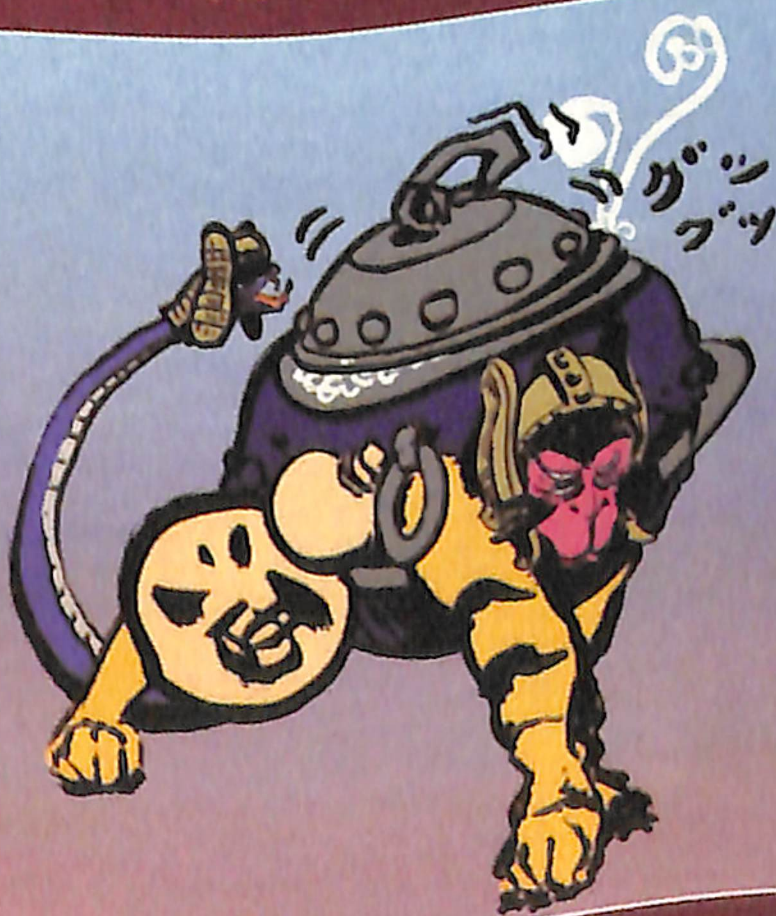
鵺

鵺的日文读作nue，拼音念做yè，原本曾是虎斑地鸫这种鸟类的通称，不过现在已用来专门指代《平家物语》中登场的神秘生物。

在平安时代末期，天皇所居住的御所·清凉殿每晚都会被莫名的黑烟所笼罩，并且黑烟中还不时会传出清冷高亢的啼鸣声，令二条天皇惊恐不已寝食难安。不久，天皇便干脆一病不起，无论是请御医用药还是令阴阳师做法祈祷均无济于事。眼见着天皇一日比一日衰弱，众臣子急得如热锅上的蚂蚁一般。就在此时，一人突然想到源义家曾有过用弓箭射下妖怪的先例，于是便拜托源赖政亲自出马。源赖政藏身于清凉殿中直至半夜，不出意料，鵺再度伴随着黑烟现身。辨识到鵺所处的位置后，源赖政将用山鸟的尾巴制作成的利箭搭在弓上，蓄满气力向鵺射去，一箭便取了这只魔物的性命。少了妖魔的诅咒，天皇的御体迅速康复，欣喜之余，天皇便将爱刀狮子王赐给了源赖政。

天皇的身体是康复了，可是苦了京城的百姓们。人们看到鵺长着猴子的脸、狸的身体、老虎的四肢和蛇形状的尾巴，深知这绝非等闲之辈，为了防止鵺的尸体在京城继续作祟，人们便将它的尸体放入船中任其顺着鸭川河顺流直下，一直漂到漂到芦屋川一带，当地百姓将其好生安葬，并修建了鵺冢拜祭， 的作祟才终于停止。

虽然并非善兽，但鵺在日本国内的人气却丝毫不低，特别是在ACG作品中的出场频率更是异常之高。还有一种说法称，鵺原本来自中国，是种可以辨识善恶的灵兽，恶者均会被它残忍地杀害，而善者将可得到它一生的庇护。



镰鼬（穷奇）

镰鼬又称穷奇，是一种体形酷似鼬鼠，前爪呈现镰刀状的小妖怪。它们大多是一家三口乘着旋风一同出现，镰鼬爸爸负责将路人绊倒，镰鼬妈妈紧接着用镰刀割伤路人腿部的皮肤，然后镰鼬孩子会迅速为伤口擦上止血止痛的药膏。整个过程几乎是在转瞬之间便完成了，以至于受害者根本没有察觉到自己已经遭到妖怪的暗算。另外镰鼬还会像狐狸那样去数人类的眉毛，被它盯住的人都会产生幻觉。

随着科学文明的进步，科学家发现如果人身处于高速旋转的旋风所形成的低压地带时，皮肤上会出现如被小刀割过之后的伤口，这大概便是目前对镰鼬的成因最客观的解释了。再加上镰鼬传说大多是在气候寒冷的地区流行，生活在我国北方的读者应该都体验过冬天皮肤冻裂之苦吧？尽管现在我们知道这是因为体表水分蒸发导致组织变性而撕裂，但在古时，这种现象也只能归结为是妖魔在作怪了吧？虽然镰鼬是如此危险的生物，但却鲜有关于它的血腥传闻。它们似乎只是喜欢搞些恶作剧来丰富一下自己的生活，并无意害人。不过从人类角度来看，身上莫名其妙多了一道伤痕总归不是什么值得开心的事……

在我国多部民俗典籍中登场的穷奇虽外型上不尽相同，但都有一个共性就是凶猛可怕，有些甚至会威胁到人类的生命，相比之下，还是生活在日本本土的穷奇要可爱一些。



百鬼夜行绘卷

如字面意思所示，百鬼夜行绘卷描绘的就是夜深之时，魑魅魍 集体出动游行的场景，完成于室町 代，作者不详。在画卷的前半部分夜色尚深，鬼怪们无一不是悠然自得招摇过市的模样，画师不惜在每一只妖魔身上均下大气力刻画，远看阴森恐怖的气氛令人不寒而栗，近看细微之处又见各只魔怪独到的个性特征，颇有反复品味的乐趣。而在画卷的最后，则呈现出暮光初照魍 四散奔逃的慌乱景象，与之前的嚣张气势形成鲜明对比。“百鬼夜行”在平安年间非常流行，人们普遍认为平安朝是一个阴阳不分、人类与妖怪共同生活的混沌时代，人类白天活动，入夜后则紧闭门窗蜗居家中，而此刻被黑暗所笼罩的街道便成为了妖魔鬼怪的闹市。倘若不小心撞见百鬼夜行，可以念诵经文或是咒语令妖怪无法看到自己，但大多数人都因过度惊慌仓皇而逃而被妖怪当成了美味宵夜……



鬼



提到鬼，大家首先想到的都是人在死去后所留下的灵魂，它们来去无形，人类的肉眼几乎无法辨识到鬼的存在，但当它显现之时，往往便是要取人性命的一刻。无论是西方还是我国对鬼的认知均在这一范围之内。但在我们的邻国日本，鬼则是妖怪的一个分支，它不但有实体，而且还与河童、天狗并称日本三大知名妖怪。

日本的鬼大多为通体全红或是全蓝，头顶长有两柄长角，双眼暴凸，血盆大口中可见苍白的獠牙，面相绝对对得起"狰狞恐怖"这四个字。他们身材高大威猛，性情暴虐，常年赤裸着上半身，只在腰间围有一块虎皮做成的围裙，手中的兵器为狼牙棒，轻轻一挥便可将坚硬的石块等击成碎末。赶走鬼的方法其实很简单，只需要将豆子洒向对方即可。时至今日，每到立春前一天，日本民众都还会举行撒豆驱鬼的仪式，一边撒还要一边喊"鬼在外，福在内"，以祈求新的一年全家人都能平平安安幸福地生活。

关于鬼的起源存在多种说法，被广泛认可的观点是鬼其实是古代日本本土住民对外来民族的一种蔑称。当那些思想保守陈旧的百姓看到身穿奇装异服的异国来客时，不免会在内心中产生强烈的恐惧，而在这份情绪的催生下，他们眼中的异邦人则愈发显得邪恶残忍，久而久之，鬼的形象便在民众的夸张描述下被确定了下来。

当一个普通人类的内心被仇恨嫉妒痛苦等负面情绪侵占之时，他也有可能会变成鬼。这种例子在日本民俗史上也是数不胜数。特别是女性更容易因妒忌心而幻化成厉鬼，只不过她们在变成鬼后体型上并不会与之前存在什么差别，只是脸部会罩上般若面具。而由人变成鬼的这一过程被叫做"生成"。

一目入道

一目入道是在日本各地的传说趣闻中都有登场的妖怪，他们大多是一身赤脚旅行僧的打扮，脸的正中是一颗巨大的眼球，如果不小心和他双目对视的话，一目入道的身形便会越变越高大，此刻若是吓得转身就跑恰恰是遂了他们的愿，应气定神闲地冲其说到"看穿了，看穿了"，一目入道就会消失得无影无踪。

广岛县的文献《稻生物怪录绘卷》中有一则关于一目入道的故事，说他是由狸猫变化而成，体型异常巨大，伸手就能穿过围墙抓起屋内的人吞入肚中。京都地区则流传着狐狸变成一目入道的故事。此外还有一种说法称，一目入道的原型是徘徊于比叡山一带的妖怪一眼一足法师，前世为第18代天台座主的良源。他活着的时候用严苛的戒律来要求手下的僧侣们，死后又为着僧侣的世俗化而悲叹不已，于是便化为独眼独脚的妖怪前来警醒弟子们。

姑获鸟（产女）

姑获鸟最早起源于中国，在《本草纲目》等古书中都有过相关记载。她们只在深夜活动，看到哪户人家门口凉有婴儿的衣服，就会在衣服上留下两滴自己的血作为记号，不久之后便将小婴儿偷来自己喂养，七天之后再将婴儿杀死吃掉。因为婴儿的哭泣声在夜里听起来如同鸟类的哀号，故起名姑获鸟。

姑获鸟流传到日本之后，便有了产女这个别名。日本人认为，姑获鸟是死于难产的孕妇在身为母亲的执念的驱使下幻化而成的妖怪，她一般是以怀抱婴儿、赤裸半身的妇人模样出现，下半身的裙子上染满了生产时所流出的鲜血。她会向路人哭诉自己已经赶了许多天的路，腿疼脚乏，实在是走不动了，恳请路人能帮自己抱一抱孩子。但当好心的路人接过少妇手中的孩子后便会发现婴儿居然比石头还要重，而此时产女的表情也由最初的哀怨可怜转眼变成了凶狠邪恶。此刻若是将手中的孩子丢掉，产女便会毫不犹豫地扑上前来将路人啃食得一干二净，但也有极少数勇者能够坚持抱住孩子，之后便会遇到幸运的事。

姑获鸟的产生原因归根到底就是产妇因未能亲眼得见孩子而悔恨不已，因此在日本，为了防止此类因难产而死的产妇变成姑获鸟，通常会将她们肚中的死胎取出放入产妇的怀中，再将两者一并下葬。



远野物语

公元1910年由远野出身的小说家佐佐木喜善口述，民俗学者柳田国男笔录整理而成并自费出版的民间故事集，内容多以天狗、河童、座敷童子等妖怪，以及神隐、死者等怪谈为主，本篇共计119话，后续发表的《远野物语拾遗》中又收录了299话，被誉为是宣告着日本民俗学黎明到来的不朽杰作。可是大家恐怕都想象不到，1910年《远野物语》出版时其实只印刷了350册，其中还有200册是柳田自己买下送给文坛界的一些朋友，幸而包括泉镜花在内的多位文豪均对本书给予了极高的评价，也使得《远野物语》逐步为民众所知。《远野物语》虽驻足于民间传说，但并不侧重于情节的猎奇，而是从复述者的角度缓缓道出一个个奇闻异事，独特的文风令人过目难忘。近年来还频有《远野物语》的解读本问世，足可见其影响之深远。

画图百鬼夜行／画图百鬼徒然袋／今昔画图续百鬼／今昔百鬼拾遗



以上四本均是江户时代浮世绘画家鸟山石燕所著的妖怪画集，在1776年至1784年间依次出版发行。鸟山石燕本名佐野丰房，生于1712年，曾在狩野派门下学习绘画，并师从俳句大师东流斋燕志学习诗词歌赋。鸟山石燕一直都对神魔鬼怪情有独钟，他花费了数年时间绘制的《画图百鬼夜行》奠定了其妖怪绘师的地位。鸟山石燕的画稿并不侧重于对恐怖气氛的刻画，而是展现出一种非常奇妙的幽默感。有时他还会在画稿创作中加入一些暗喻的表现手法，读者在欣赏时不但能了解到这一妖怪的本质，更能通过画面体会画师的创作意图。阅读他所创作的妖怪绘卷，如同是在读一本厚重的神魔百科全书，在满足人们好奇心的同时也可令知识进一步长进。鸟山石燕的风格至今仍在影响着不少当代志怪类画师，也是他们在进行相关创作时的重要灵感来源。

天狗

天狗是日本知名度最广的妖怪之一，他们成群结队居住在深山之中，身穿僧服、脚踩高脚木屐、腰配武士刀、手持羽扇、背后长着一对巨大的羽翅，能自由自在地在空中飞翔。天狗拥有高深莫测的能力，他们手中的羽扇更是独门法宝，只需轻轻一挥，既可在所处空间内卷起一阵狂澜，连千年古树都可以连根拔起。天狗内部有明确的等级之分，鼻子越长的天狗修行时间越久，法力也越高，这种天狗被称为"魔王"，在他的身后总是跟着一群群如鸟雀般的小天狗们。此外还有一种叫做鸦天狗的天狗种族，他们长着如乌鸦般的尖嘴、身穿修行者的特制服装，同样也是剑术高超的达人。

最初天狗在百姓心中是非常恐怖的生物，倘若有人在森林中失踪，人们就会说他是被天狗抓走了。甚至还有朝代流传过天狗会祸国殃民的说法。但从中世纪开始，天狗逐渐走上了自我演变的旅程。它们的形象渐渐由恐怖的妖怪变成了守护自然的山神。在《伽草纸》中记载，源义朝兵败平治之乱之后，他的儿子源义经便被寄养在了京都的鞍马寺中。身负家耻的源义经为替父亲报仇，于是每日都进山刻苦练剑，不论春秋风雨无阻。某日他正在专心练剑之时，一位精神矍铄、白发苍苍的老者突然现身在源义经面前，并对他说："我是住在这座山中的天狗，如果你想替父报仇，光靠现在这样练剑是远远不够的，不如跟我学习兵法吧。"于是源义经虚心向这位天狗学习兵法与剑术，终于在之后的五条桥之战中打败了仇人平氏一族。

火车

八成有读者看到火车这个名字大概会笑出声来，现代的交通工具居然也能摇身一变成为妖怪？实则这个火车是"火之车"的缩写，它会在葬礼时突然现身，降下暴雨，并趁着送葬人群都惊慌失措躲雨之时，推开棺盖，将其中的尸体偷走。不过火车并不会无差别地选择目标，它们偷走的大多是那些罪孽深重的死者亡骸，为的是要让这些罪人在地狱中受到相应的惩罚。但对于死者的亲人来说，无论多么罪大恶极也终究是自己的亲属，总归是希望死者能得以安息，于是便诞生了各种各样防范火车的方法，比如将葬礼分两次举行，或是演奏乐器吓跑火车等。

通常人们都认为火车是由上了年纪的猫魔化以后变成的，日本自古以来就流传着"猫不能接近死人"、"如果猫越过棺桶的话，里面的尸体就会失踪"等说法，也正是因此才会为火车赋予了猫的外形吧。

国滴滴、村滴滴

国滴滴、村滴滴是阿伊努人的神话中一位恐怖的恶神，他对美丽的太阳女神一直心怀恨意，每当日出和日落之时，都会张大嘴巴想要一口吃掉太阳，而众神为了保护太阳女神，便想出了一条妙计。当国滴滴、村滴滴张开嘴巴之时，众神会轮番向他口中丢入狐狸、乌鸦等生物，太阳女神便趁着国滴滴、村滴滴进食的短暂片刻安全通过他的面前。这种日子持续了许久都平安无事，众神们渐渐放松了警惕。不想一日，早有准备的国滴滴、村滴滴趁太阳升起之时将她捉住并关进牢笼之中，大地瞬间便被黑夜笼罩，众神和百姓纷纷抵抗不住黑暗的侵蚀而陷入沉眠。在这么下去，大地上的万物都会灭绝，认识到事态严重性的众神慌忙向阿伊努族的英雄神阿伊努拉克尔寻求帮助，请他拯救太阳，让光明重新普照大地。阿伊努拉克尔先是化身为一阵清风穿过牢笼的重重把守来到太阳女神的身边，把她从笼中放了出来，随后又一脚将国滴滴、村滴滴居住的城寨踩入了地狱，并将太阳女神向空中奋力抛去，于是阳光驱散了连日的黑暗，万物也得以从沉睡中醒来。不甘示弱的国滴滴、村滴滴引诱阿伊努拉克尔来到地狱，两神展开了长达六年之久的交战，最终国滴滴、村滴滴被阿伊努拉克尔打入地狱之底永世不得翻身。





机器人之魂与梦

文 清国清城 编 星夜 美编 NINA

一群孩子坐在地板上，建造着各式各样的机器人，有硬纸板搭建的机动战士模型，有小马达组成的会移动的机器人，还有一个全身都是线圈、能够将球踢进门里的复杂机器人——那里是59岁的吉谷和他的朋友小野和宏合伙开办的机器人工坊。一个美国记者来到他们的工坊，当他问小朋友们是不是都特别喜欢用攻击型机器人在地板上打一场机器人大战时，小野和宏不解地看着他，然后不急不慢地说："机器人不止是机器，他们是朋友。用它们来相扑倒是可以，用来杀其他机器人？那可不行！"

小野和宏的解释流露出日本人对机器人典型的深刻情感。日本设计的民用机器人，或多或少都融入了可爱的元素。位于京都市郊的ATR是一家政府资助的高科技公司，在绝对宁静的实验室里，研究者们正在设计各种各样的机器人。这些精密机械装置当然不是工坊里的玩具机器人所能比拟，但是那些身高与小学生相若的机器人还是给人以可爱的感觉。这些是会说英语的机器人，ATR选择了一所学校进行了为期两周的实地测试。这种机器人能够识别每个学生，当他们靠近时，它会叫出他们的名字，然后提议玩英语游戏。小学生的反应非常热烈。一大群小学生围了过来，大家都嚷嚷着要和机器人玩。结果这超出了机器人的应付能力，它内部的处理器开始过热，不得不暂时关闭。许多天后，小学生们对这台机器人失去了兴趣，不过偶尔还是会有一两个学生走到跟前和它一起玩，他们说看到它孤独一人站在那里觉得很可怜，所以要陪它一起玩。

"Robot"这个词诞生于1921年，创作者是捷克剧作家Karel Capek。该词的词源是"robotnik"，指的是中世纪捷克的农奴，他们只能盲目从命，注定终身干苦差事。Capek用Robot来形容克隆人的悲惨生活，最终这些人造奴隶揭竿而起，消灭了人类。从弗兰肯斯坦，到Robot这个词的诞生，西方世界对机器人的恐惧更甚于喜欢。所以20世纪中期工业机器人开始在工厂中使用时，人们开始产生对机器人的恐慌。于是就诞生了阿西莫夫的机器人三定律，希望以此为基本原则，避免机器人对人类的伤害。

而在东方的日出之国，人们满怀爱意地迎接机器人的到来，就像看到新生命的诞生。日本，这个动漫与游戏的国度，这个善于将一切物体拟人化的国度，早已将机器人融入到他们的社会之中。

机械时代：贵族的玩物


▲远古的安提凯希拉装置，看起来就像现代的某种齿轮结构。

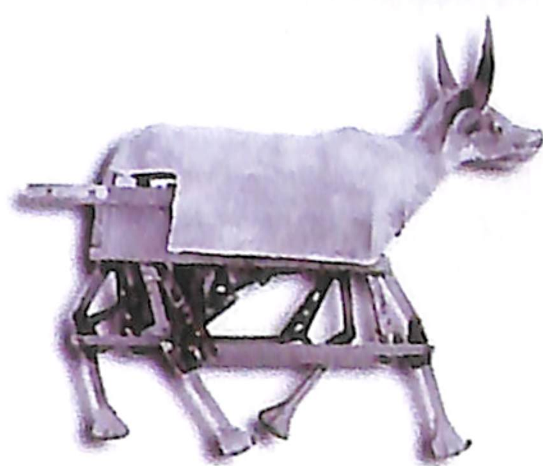
不管是1560年出现在圣罗马帝国皇宫大殿的机械僧侣，还是2010年出现在电视机中的游戏里的NPC，它们虽然一个有其实体，另一个只是一团数字，但在本质上却有其共通点。自动化人造生命体的历史悠久，当人们文明出现时，就已经同时出现了类似于机器人的概念。早在古希腊时代，就出现了“自我操作系统”的记录，中国、埃及、巴比伦等著名的古文明历史上都有无数关于机械生物的记载。考古学家在罗德岛发现了安提凯希拉装置，它是最早包含有复杂齿轮系统的装置，历史学家认为这是最早的袖珍计算机系统，远古的科学文明很可能远远超出现代人的想像。而在有史料记载的历史中，几乎在世界各国都有一些“可动人形”。比如在公元三世纪的中国，就有史料记载能工巧匠们向皇帝进献不可思议的机械装置。在公元8世纪的巴格达，机械飞鸟曾流行一时，它们会唱歌、会拍动翅膀甚至飞翔。中世纪时，炼金术士这种神秘职业是人工生命体的主要研究力量，在欧洲大陆上出现了无数的炼金术士工作室，这段时期也诞生了不少关于人工生命体的真伪难辨的民间传说。

古老的历史记载中总是掺杂大量神话传说般的夸大描述，以至于后人很难判断其中记录的那些精巧装置是否真的存在过。比如中国古代历史上著名的鲁班飞鸟、木马车，诸葛亮的木牛流马等，都被描绘得夸张无比，不过有一点可以肯定：从人类开始懂得制造工具开始，就在不断研究能够自己动起来的自动化设备。不过在历史上，多数自动化设备的主要用途并非提高生产力，而是一种噱头，作用更像是一种供人欣赏的工艺品或者玩具。13世纪的波斯学者贾札里创造了一个举世闻名的自动乐队，他建造了一艘小船，船上的人形乐手会做出复杂的动作，而且吹奏各种乐器来取悦观众。在当时的伊斯兰地区，有很多像贾札里那样的能工巧匠，他们发明的“机器人”有着花哨的装饰，试图模仿人类的动作，他们一般在当地的达官贵人府中表演，富人们一开心，就会慷慨打赏，而这就是那些发明者们的“研究经费”。这些工匠们其实就相当于马戏团的经营者，只不过他们用机械代替了动物和杂技小丑们。在中国古代，最尖端的技术总是集中在统治阶层，由民间搜罗并进献给朝廷的自动机械装置更是数不胜数，不过能有幸见到这些发明的只有那些住在宫廷里的帝王贵胄们，技术再高超也无法流传于世，除了极少数因陪葬或其他方式保存下来的文物外，绝大多数珍品还没来得及在历史上留下印记，就消失于无形。

在欧洲的文艺复兴时期，终于在民间大规模出现了具有工业化色彩的自动机械。最著名的发明家当属达芬奇。达芬奇设计了能自动前进的车，以及机械狮，他还设计出用中世纪盔甲建造的人形机器人。达芬奇的这些发明手稿流传于世，几百年后被意大利的工程师们按照设计稿重新建造出来，机器人技术先锋的发明从此永远流传于世。达芬奇的这些设计图创作于1490年代，据说是为意大利的富商和贵族所作。没人知道达芬奇本人是否按照自己的设计稿成功建造出那些巧夺天工的发明，虽然他的资金来源与贾札里没有什么不同，但是他的发明不止是用于表演，而是更强调实用性。在《刺客信条Ⅱ》中，达芬奇扮演的角色就像《007》里的诺博士，他的精巧发明极具实用意义。

文艺复兴中后期是自动化技术的黄金时代，这个时期的特点是铁匠和钟表匠成为机器技术的主力军。欧洲的富人家庭开始流行用精巧的机械工艺品装点自己的房子，设计机械成为一个相当有利可图的行业。随着人们对机械技术认识的深入，关于机械技术的探讨也进入到更高的哲学层面。一些哲学家认为，动物只不过是结构更复杂一些的机器，他们将骨骼与血管比作机器人的框架与传动系统，他们相信当人们设计的机械越来越复杂，总有一天能够发明出与人类一模一样的机器人。所以关于机器人的小说也开始流行起来，英国诗人雪莱的妻子玛丽·雪莱在1818年发表了小说《弗兰肯斯坦》，引发了关于机器人的讨论热潮，之后一百多年，机器人在民众的心目中一直都是一种怪物般的可怖形象。

哲学理论也启迪着发明家，他们开始研究更逼真的人工生命体。法国工程师雅格·沃康松认识了一位外科医生后，对机器人技术产生了浓厚的兴趣。18岁时，沃康松已经发明了自己的第一个“机器人”，这套装置能够帮助富人打扫晚宴之后满桌子的杯盘狼藉。但是


▲诸葛亮“木牛流马”的构想图。

机器人简史

公元前3500年

希腊神话中的赫菲斯托斯和皮格马利翁产生了制造人工智能机械生命体的构想，这就是最早的机器人设计构思。赫菲斯托斯是锻造的庇护神，被认为是工匠的始祖，他创造出“黄金仆人”服侍自己。

公元前2500年

埃及人发明了“会思考的雕像”：子民们到雕像面前祈求神谕，其实是有神棍躲在雕像里。

公元前1400年

巴比伦人开发了历史上第一款水力钟表结构，名叫“水时计”（clepsydra）。这种水时计被认为是人类历史上最早的“机器人”设备，水通过一种虹吸系统进行循环。

公元前700～800年

荷马的英雄史诗《伊利亚特》中最早提到了机器人（automatae），后世又叫其为“仿像”（simulacra）。

公元前470年

中国木工祖师鲁班为了哄母亲开心，废寝忘食，用了两天时间制造出一只木制大鸟。《墨子》记载此鸟“成而飞之，三日不下”。虽然其中有夸张成分，不过应该是历史上对于航空学研究的最早记录之一，基本上可以被视为最早的飞机模型。另外还有传说鲁班发明了机动的木马车，由木人驾驭，装有机关，能够自动行走。



公元前427年

在计算机诞生的数千年前，柏拉图已经在他的著作《斐多》中将人类的思维与机器的机械结构做对比，认为大脑就像一个结构精妙的机械。

公元前350年

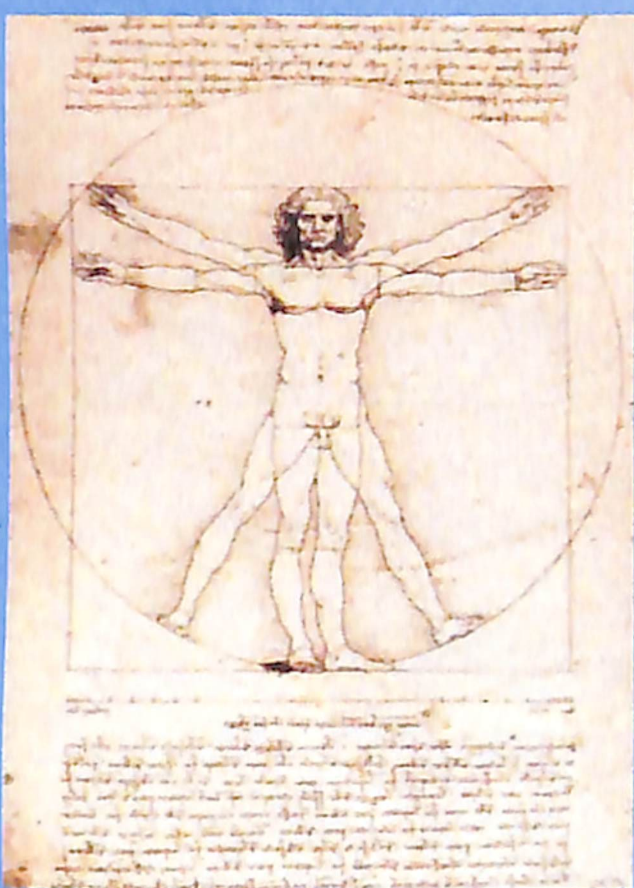
继鲁班之后，伟大的希腊数学家阿契塔也设计了一只木鸽子，它以蒸汽为助动力进行滑翔。与近乎神话色彩的鲁班木鸟相比，阿契塔的发明更强调动力来源，具有较强的可信度。

公元前270年

希腊发明家及物理学家克达席布斯发明了压力泵和用水推动的风琴和水时计。

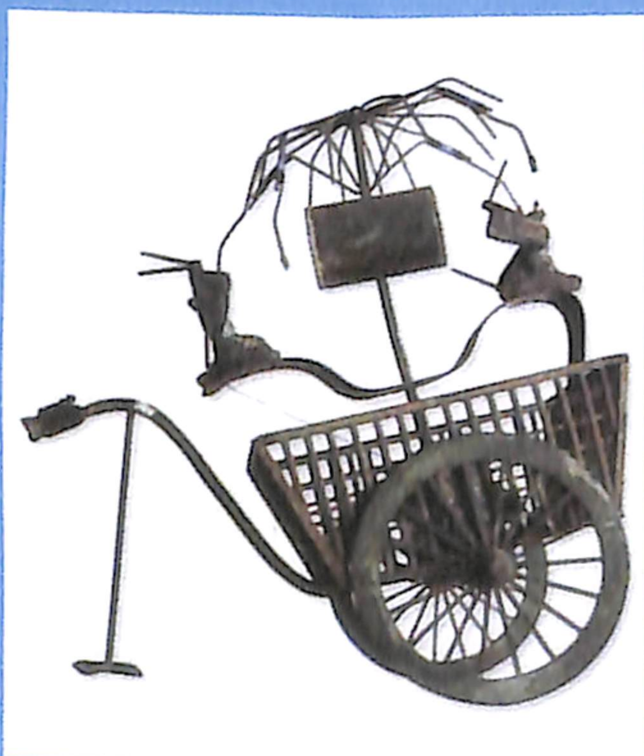
公元前50年

罗马工程师马可·维特鲁威总结出人体结构的比例规律，并将这种自然比例应用于建筑的丈量，这成为古典解剖学和建筑美学的基础。后来达芬奇根据他的理论创作了名画《维特鲁威人》。



公元1世纪

中国发明家张衡发明了计里鼓车：每行一里，车上木人击鼓一下，每行十里击钟一下。



1200年

穆斯林人贾札里（Al-Jazari）发明了能在厨房帮手的机器人和以水为动力的音乐盒。他的著作《奇妙机械》被认为是研究机械技术史的最重要的史料之一。

当地政府认为沃康松的发明是一种亵渎神明的表现，于是将其销毁。10年后，沃康松发明了会吹笛子的机器人，它能吹奏12首曲子。当时的年代记编撰者Luynes公爵如此描述："它的嘴里真的吹出了空气，手指也确实会有节奏地捂住笛子上的孔"沃康松最著名的一个发明是一只会吃东西，甚至还会消化的鸭子。虽然所谓的"消化"其实只是一种假象，但是这只会嘎嘎叫、会拍翅膀的神奇鸭子被视为沃康松的代表作，所有见过它的观众无不惊叹，沃康松之名因为这只鸭子而流传了几个世纪。

进入近代之后，机器人的动作越来越逼真。这时机器人的主要研发者不再是聪明过人的巧手工匠，而是一些致力于自动化技术的公司。自从工业化革命以来，机器代表着先进的生产力，商业利益的驱动将机器人技术的发展推向高潮。1938年，匹兹堡的Westinghouse电子公司开发了一款人形金属机器人Elektro，通过内部的录音机和充气气球，它能说话、会抽烟，还会走路。使用光电技术制作的眼睛会识别红色与绿色。Elektro是当时工程设计领域的奇迹，1950年开始Westinghouse公司在各地进行这款机器人的巡回演出，用于宣传自家品牌。1950年代的未来学家们相信，Elektro预示着未来机器人技术无穷的可能性。



▲《刺客信条 II》中达芬奇设计的滑翔机。

铁皮里的灵魂

1907年，美国麻省的医生Duncan MacDougall在《美国医学》杂志上发表了他匪夷所思的研究成功——根据他的实验，在人类死亡的那一刻体重减轻了21克，这就是灵魂的重量。而根据对15只狗所做的实验，其死亡前后重量相同，所以得出结论——只有身为万物灵长的人类才拥有灵魂。

当机器人拥有人类一样的思考能力时，是否也会拥有自己的灵魂？

骄傲的人类无论如何也不相信铁皮之下会包裹着灵魂，其实，所谓灵魂只是思想的另外一个代名词。有思考能力者即有其思想，而有了思想，就有了灵魂。

Square在它的传世名作《超时空之钥》中为我们刻画了一个拥有灵魂的机器人。

日式RPG的游戏目的通常逃不过拯救世界的老套传统，《超时空之钥》也不例外。不过与其他肤浅的打败大魔王的故事相比，这个史上开发阵容最豪华的RPG梦幻之作有着更深奥的故事内涵。在游戏中，整个人类历史都面临威胁，玩家在时空中跨越，直面过去与未来的敌人，经历整个星球的生命历程，从史前时代直到世界末日，讲述的是世界的宿命和文明的兴衰。如此宏伟的故事很难把握，稍有不慎便会落入空洞。《超时空之钥》剧本的高明之处，就在于通过对一些角色的描绘，将易于使人融入其中的人物故事与世界的宿命交织在一起。其中Robo的故事就很令人回味——虽然他并非人类。

在一次时空旅行中，玩家的队伍穿越到遥远的未来，来到一个回归蛮荒的世界。这是一个令人绝望的世界，凄厉的风吹过城市的废墟，残存的一小撮人类畏缩着，等待着灭绝的命运。就在这里，我们遇到了游戏历史上被塑造得最成功的机器人之一——Robo。不过刚遇到他时，你所看到的只不过是被废弃在工厂里的一堆腐蚀的废铁，你不费吹灰之力地将他复活，但他只能想起自己的序列号，而记不起自己的名字。看到周围的一片蛮荒，得知三个世纪前将世界毁灭的大灾难，他和主角一行人发誓：一定要阻止这样的未来。

在沉重的命运中复活的Robo安静而喜欢冥想。对他来说，拯救世界就是在消除自己，如果未来被改变，他可能会随之消失。被清除记忆的Robo将自己重塑为一个更接近人类的机器人，树立起与自身所处的时代格格不入的理想主义思想，认为应该用和平主义解决冲突。所以他被一群机器人斥为"次品"，被他们打得七零八碎，但他却为他们向主角一行人求情。Robo选择从善，并准备好为之承受后果。后来他被打烂，扔到了垃圾堆里，被压扁销毁。


■Milo 几乎成为 Kinect 的标志性角色。

数字时代：人工智能

1950 年代之后，计算机技术与现代化工业大生产高速发展。人们对机器人技术的关注走向了两个方面：一方面是应用于工厂流水线的自动机械手臂技术不断推陈出新，推动着生产效率的提升；另一方面是机器人的研究方向从动作模拟转向智能研究，“人工智能”成为机器人技术中最重要也是最深奥的领域。文艺复兴时期的哲学家认为机器结构复杂到一定程度就成了人类，而现代科学理论则提出：计算机复杂到一定程度，可以具备与人类大脑一样的自我思考能力。人工智能是机器人技术的终极难题。在这个技术阶段，对于机器人的研究已经不再局限于实体层面，“人工生命体”的概念从硬件转向软件。而电子游戏正在成为这种新概念“人工生命体”的主力研究领域。

这是一个应用科学至上的时代，绝大多数的科学研究都要以商业利益为前提，只有可用于大众消费的科学技术才能不断快速发展。“人工生命体”在很多前沿研究领域都可以发挥其价值，但在大众消费领域的用途却不多，索尼的 AIBO 机器狗曾经大获成功，但是因为缺乏实用价值最终被放弃。而软件型的人工生命体在普通人日常生活中能用到地方也不多，只有在电子游戏中，没有人工生命体却是寸步难行。不管是 RPG 中在街头溜达的 NPC，还是 FPS 中会躲在掩体后面向你射击的敌兵，虽然他们并不具备自我思考的能力，但是却会在特定



1495年

在创作《最后的晚餐》之前，达芬奇设计了西方文明史上的第一个类人型机器人。这是达芬奇常年研究解剖学和运动机能学的成果，根据维特鲁威的理论进行设计。这个机器人骑士能站能坐，会挥舞手臂，脖子会转动，下巴还会一张一合，会在鼓的伴奏下发出声响。这种机器人脚上的动力轴可以延伸到墙外或幕帘后面，在尽头处安装一个螺旋桨推进器，通过风能或水能提供动力。


▲意大利佛罗伦萨市泰克诺艺术公司的工程师根据达·芬奇《大西洋古抄本》和其他科学手稿中的草图，耗时 15 年建造了达芬奇的机器骑士。

1525年



Robo 相当于一个被消除了程序规则，完全按照其自身构造进行自我思考行动的机器人，从他被修复那一刻开始，周遭的一切都有可能对他的思想形成产生根本性的影响，正如一些小小的事件所产生的蝴蝶效应很可能会影响整个未来。在游戏中的某个时点，你会碰到一个女子，她被命令烧掉一个潜能无限的小树苗，但是你可以建议她将树苗偷偷种起来。这事不会产生立竿见影的后果，但是会对几千年后的未来产生深远的影响。有人用了几个世纪守护树苗，到了遇见 Robo 的那个时代，原本的荒漠变成了一片荒废的森林，Robo 是一堆被埋在土里的废铁。经过一番修理，Robo 活了过来，他喜出望外，却很冷漠。他和主角一行在他耕种一生的森林里住了一夜——时空旅行到更早之前，会看到那时的 Robo 一刻不停地在那片土地上耕种，那是一幅暖人心扉同时又感到心酸的画面。回到未来，Robo 终于遇到了他的制造者，终于得知了自己的过去和名字——普罗米修斯！

在希腊神话中，普罗米修斯本身就是一个思考者，为了可怜的芸芸苍生，他偷走了天火，与普罗大众分享。他因为自己的仁慈而遭到惩罚，被绑在山崖上，受巨鸟撕咬之苦。Robo 的名字就暗示了他的命运。在森林里，当其他人都睡去时，Robo 和那位救了他的女孩吐露了心声——在他身体的深处保存着一小滴树脂，几个世纪以来，这滴树脂已经变成了一块琥珀。他把琥珀当成礼物送给了她

那一刻，你可能会想起《绿野仙踪》里的那个铁皮人，他终于获得了一颗梦寐以求的、属于自己的心。而在那一刻，Robo 拥有了自己的灵魂。

德国纽伦堡的汉斯·布尔曼（Hans Bullmann）设计出最早的具有逼真人物形态的机器人，他设计的机器人有许多款，能够弹奏乐器，用来取悦客人。同一个时期的意大利发明家Gianello Torriano（1515～1585）发明了一个弹琵琶的女机器人，这款机器人被保留至今，目前收藏于维也纳美术史博物馆。

1533年

纽伦堡学者乔汉·缪勒（Johann Muller）发明了一只铁苍蝇和机器鹰，都是使用蒸汽为动力。



1560年

德国慕尼黑的博物馆收藏了1560年时工匠发明的一个结构精巧的机械僧侣，其高约30厘米。

1564年

法国人安布鲁瓦兹·巴累（Pare Ambroise）在其著作中绘制了一个机械手的设计图，这是最早进行机械"肌肉"模拟的设计图。



1662年

日本的竹田近江利用钟表技术发明了自动机器玩偶，并在大阪的道顿堀演出。被称为"机关人形"的机器人开始在日本各地出现。

1725年

德国出现了机械剧院，119个可动人偶在水力推动的管风琴伴奏下表演舞台剧。

1737年

法国著名发明家雅格·沃

程序的作用下像人类一样对周围的环境做出反应，它们同样是属于人工生命体。玩家渴望游戏中的虚拟人物能够像真人一样对他们做出反应，所以AI越高越好，游戏开发者们对AI的研究日益深入。Lionhead开发的Kinect游戏《Milo & Kate》应该说是游戏AI技术的一场革命，小男孩Milo是一个比任何有其实体的机器人都要生动鲜活的人工生命体，他能够和你谈笑风生，有丰富的情绪反应，能够根据你的行为作出各种动作。Kinect是他的眼睛和耳朵，X360的CPU是他的大脑，GPU绘制出他的身体，他就是一个活在电视屏幕里的人工生命体。与贾札里的机械乐手和沃康松的鸭子不同的是，他不是用于取悦皇室贵族，而是为了给无数升斗小民们带来欢乐。

游戏开发者们已经在人工智能之路上走了很远。从游戏机能够用区区几十个像素点阵组成粗糙的人类轮廓开始，人工智能技术就开始了从不停歇的发展脚步。《半条命2》中的Alyx Vance是一个比较经典的人工生命体，她不再是又一个移动的活靶，她会根据环境做出丰富多样的反应，当你把手电筒照到她脸上，她会用手挡住自己的双眼——就像沃康松的鸭子把食物吞入腹中并"消化"、"排泄"一样，这些逼真的小细节让你相信他们仿佛拥有生命。不过它们能做到的也只不过是"仿佛"，没有人会真以为它们是活物。迄今为止，不管是实体的机器人，还是游戏中的NPC，都是按照人类事先规定的方式行动，前者取决于机械构造，后者取决于程序结构，这两者从本质上来说并没有什么不同，机械结构也可以说是一种实体化的程序。

那么是否会有那么一天，机械结构会复杂到拥有自己的意识，能够按照自己的意志做出其创造者无法预料的事？或者出现一个复杂到会学习、会思考的程序？人工智能研究者们普遍认为，那一天迟早会到来。我们可以将人类的进化史视为大脑机能的进化过程，猿人时代人类的大脑简单，只会根据身体机能的需要对周围事物做出反应，身体各器官接受外界的信息，通过大脑，根据生存的基本原则进行分析处理后，反馈到各器官做出反应。就像按照既定程序运行的现代计算

机器玩伴

曾几何时，游戏的世界是如此沉闷，以至于一个裂开大口的黄色圆圈就能让全世界为之着迷。1980年吃豆人成为有史以来最著名的游戏明星，击败了那些举着两个像素的枪、用20个像素组成的孤胆英雄。从此围绕魅力角色而开发的游戏越来越多，从马里奥与大金刚，到索尼克与古惑狼，再到皮卡丘与士官长，形形色色的游戏角色成为每一个游戏世代的代表。

在游戏历史上，还有一个最为独特的游戏角色。它超越了其他所有的角色，因为它走出了电视屏幕，以实物形象出现在玩家面前。它就是史上最独特的游戏控制器——美版FC附带的小机器人ROB！

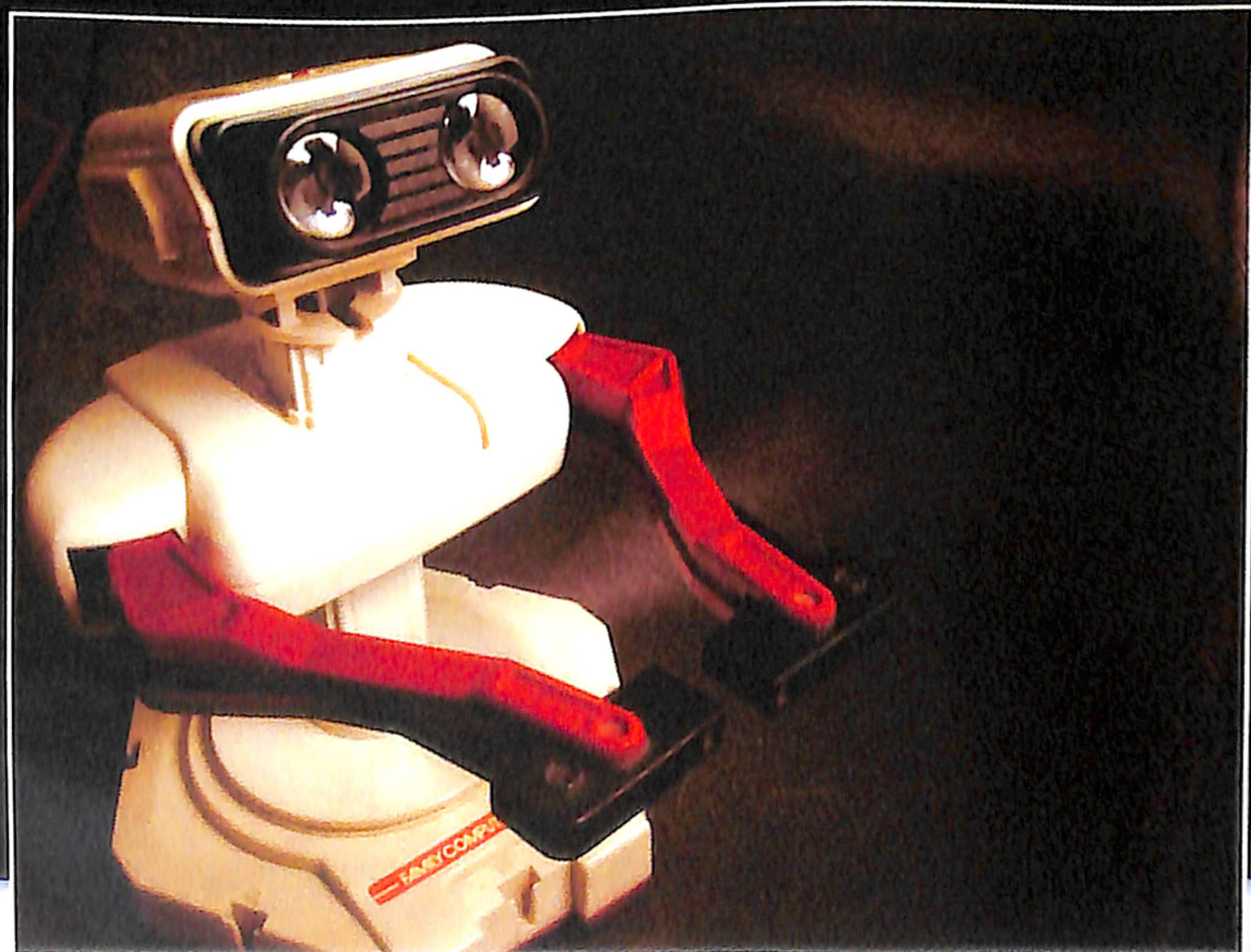
ROB是"Robotic Operating Buddy"（机器人操作伙伴）的缩写，它是1985年FC在美国上市时（更名为NES）随豪华版套装赠送的机器人，它的造型灵感来自电影《霹雳五号》（Short Circuit），但是与这部电影中可爱程度有所欠缺的霹雳五号相比，它长得更像20多年后的瓦力，尤其是那一双我见犹怜的"眼睛"。它是游戏史上空前绝后的发明：买一台小机器人回家陪孩子一起玩游戏！这样的构思即使在今天看来也是令人匪夷所思。不过这款ROB给人带来的麻烦远多于乐趣，它不仅装起来麻烦、用起来麻烦，而且只有两款对应游戏。ROB被评为任天堂历史上"最愚蠢的硬件"之一，就连败得最惨的Virtual Boy也无法撼动它的最愚蠢宝座。

那么，为何ROB在任天堂的历史上有着不容小觑的重要意义？与之前乃至之后的任何游戏设备不同，它给玩家带来了绝对独特的游戏体验，这个可爱的小机器人经常被美国游戏业界认为是象征着家用机游戏产业复活的吉祥物。同时它证明了以独特硬件创造全新游戏体验对于振兴市场需求有多么重要，当你弹奏着《吉他英雄》的吉他，在跳舞毯上蹦跳着玩《DDR》，甚至挥舞双节棍和遥控器手柄时，不要忘了在历史的角落里，那个与玩家和NES并肩坐在一起的ROB！

1983年，在雅达利走向顶点，即将在美国所有家庭的客厅里站稳脚跟时，一场突如其来的"ATARI SHOCK"摧毁了一切，过度饱和的垃圾游戏淹死了雅达利。

在雅达利灭亡的同时，FC在日本发售，在西方随着《E.T.》等垃圾游戏被埋到垃圾填埋场的游戏产业于东方破土而出。任天堂将FC改头换面，以更接近家庭电脑形象的NES打入美国。为了使其更像一台尊贵的电脑，最初向美国零售商展示时，NES配备了摇杆、键盘和磁带机，而这么一套看起来相当高档的装备反而吓跑了零售商。"关爱生命，谢绝游戏机！"——被雅达利吓怕的零售商如此回复任天堂。

首次展示失败后，任天堂将初版NES的设计扔到了窗外。他们的





▲《半条命 2》中 Alyx Vance 的 AI 表现令人称道。

机一样。人脑不断进化，能够处理和保存的信息越来越多，这些信息在我们的大脑中形成了一个“小宇宙”，这些保存在大脑里的海量信息随时会通过“计算中枢”，经过处理后产生新的结果，而这就让我们拥有了自我思考的能力，我们的思维不再是对外界的单纯反应。当计算机复杂到一定程度，也将根据其掌握的知识体系实现自我思考。正如那个只会根据关键词进行回答的 Milo，当他的“大脑”拥有人类一样的处理能力，存储着同样多的信息，他所听到的每一句话会先经过他的知识体系，进行分析后得出结果，这个结果再促发大脑从知识体系中调用信息，整理出一句话做为回答，就像人类的理解与思考过程。那时 Milo 将会是一个能陪你唠嗑的聪明机器人，而不是答非所问的程序。

那时那句经典名言也许会改为“人类一思考，机器人就发笑！”

下一个突破口是“玩具”。第二次会见零售商时，任天堂告诉他们，这不是又一款垃圾游戏机，而是一种新型玩具。为了让零售商相信他们，任天堂设计了机器人状的 ROB。为了消除零售商的担忧，任天堂先在纽约等局部地区进行 NES 的试销，由于初期发货量很小，任天堂向零售商保证：卖不完的游戏机可以原价退还给任天堂。同时任天堂还与泰迪熊的生产商“奇迹世界”公司合作，从而在玩具零售商那里争取到更大的货架空间。主打玩具牌的任天堂将宣传要点都放在 ROB 身上，早期的广告中，主要都是围绕 ROB，以至于在很长的时间内，美国人都以为 ROB 才是 NES 本体，游戏机只是一个附带的方盒子。当时美国的玩具市场相当火爆，任天堂的这一招果然收效显著。

ROB 本身是一个带有多种配件的全套玩具，包括电池供电的旋转器，几个圆盘，甚至它的手臂也是需要玩家自己装上去的。然后将 ROB 红色的眼睛对准电视屏幕，屏幕中的画面投射到红色镜片中，ROB 就根据这些接收到的信号转化为游戏中的各种操作信息，原理类似于 FC 的光枪。ROB 附带的游戏《Gyromite》非常古怪，玩家扮演的是一个教授，朝敌人投掷芜菁，玩家要帮助教授穿过红色与蓝色的障碍物。在 ROB 的底盘上有红色和蓝色的按钮，用这两个按钮命令 ROB 移动手柄，双手一开一合，将圆盘夹到转盘上，而画面中对应颜色的障碍物也将随之被清除。ROB 运作起来声音不小，每次按键它都要花 3 秒钟将手臂移动一定的距离，这时就会发出响亮的噪声，然后停下来等待你的下一个指示。然后再按键，又一阵嘈杂声，ROB 将手臂下移了 1 公分，再一阵嘈杂声，ROB 继续移动手臂……将一个障碍物移走可能要耗费 1 分钟的时间，在此过程中 ROB 缓慢的动作与嘈杂的声响不断挑战你的耐性极限。而整个游戏就是这种移动过程的不断重复，一个又一个障碍物，一关又一关，能挺到最后而不崩溃的一定是能忍常人所不能忍的圣人。到最后，所有小朋友都会“惊喜”地发现在游戏机包装盒里还有另外一个方块状的控制器，那些折磨人的操作只要在手柄上按两下就能轻易搞定。

ROB 兼容的另外一款游戏叫做《Stack Up》。这款游戏比《Gyromite》靠谱一些，玩家的目的是以特定方式将特定颜色的圆盘叠到 ROB 的托盘上，然后将这些圆盘重新摆放到另外一个托盘上。不过机械手臂的移动速度还是那么慢，所以玩家可能拆了手臂自己代劳。

显然，ROB 是一个中看不中用的玩具，任天堂当然知道这一点，用 ROB 赚够了噱头之后，任天堂悄然将这个小机器人打入冷宫，用《超级马里奥兄弟》等真正有趣的游戏为那些因为 ROB 而购买 NES 的小玩家们带来惊喜。ROB 曾被称为任天堂的特洛伊木马，其实称之为一个诱人的鱼饵可能更合适，它引诱了无数对游戏机类产品失望的孩子与家长上钩。而令人欣慰的是，虽然过程有些曲折，但上了 NES 的钩是一件令人幸福的事。

作为一种市场营销的工具，ROB 模糊了游戏与玩具之间的界限，而作为一种产品，它也模糊了视觉娱乐与实体娱乐之间的界限。在 NES 之前，游戏手柄无非是摇杆、光枪、方向盘等，作用都是操控画面中的点阵图，而 ROB 则是对控制器本身的操控。这是一个设计上失败，但在概念与商业策略上却极其成功的产品。至今 ROB 仍然是游戏历史上最惹人怜爱的控制器。成长于八九十年代的孩子们热衷于各种花哨的游戏控制器，所以出现了“力量手套”、“U-Force”等雷人周边，屡屡上当的孩子们长大成人后仍然需要新控制器的新鲜刺激，触摸屏、动作感应手柄等崭新的操作界面大行其道。ROB 的“机器人玩伴”概念也并未消失，无论是 DC 上能够与玩家对话的《人面鱼》，还是 NDS 的《任天狗》，从本质上说都是陪伴玩家的“机器人”。人类是害怕孤独的生物，我们需要朋友，需要伴侣，需要宠物，也需要机器伙伴——不管它是实体的还是虚拟的。模拟育成类游戏的大流行说明屏幕里那一个个数字组成的生命体也能成为我们的好伙伴。从日本层出不穷的恋爱育成游戏，到全方位互动的新一代摄像头宠物育成游戏（例如《EyePet》、《Kinect 动物》等），乃至 Milo 那样的智慧型虚拟人物，只要这些人造的虚拟伙伴继续给我们带来欢乐，已迎来 25 岁诞辰的 ROB 也可含笑九泉了。



康松（Jacques Vaucanson）发明了多种机器人，包括会吹笛子的人形机器人和会游泳能吃东西的机械鸭子。

1760年

德国发明家 Friedrich von Knauss 发明了一个“写作机”，一个手持钢笔的小机器人会写出一段 107 个字的文章。



1773年

瑞士发明家 Pierre Jacquet-Droz 依照作家、画家和音乐家的形象发明了三种栩栩如生的机器人，分别会写作、画画和演奏音乐，其中绘画机器人可以画出四种图案，每种耗时三分钟。





▲机器人的绘画作品。

1801年

约瑟夫・玛丽・杰卡德(Joseph Marie Jacquard)发明了使用穿孔卡片控制的自动织布机，穿孔卡片后来被应用于20世纪早期的一些计算机中。

1810年

Friedrich Kaufmann发明了真人大小的号兵机器人，通过蒸气与机械的结合实现自动吹号，并演奏出完整的曲目。

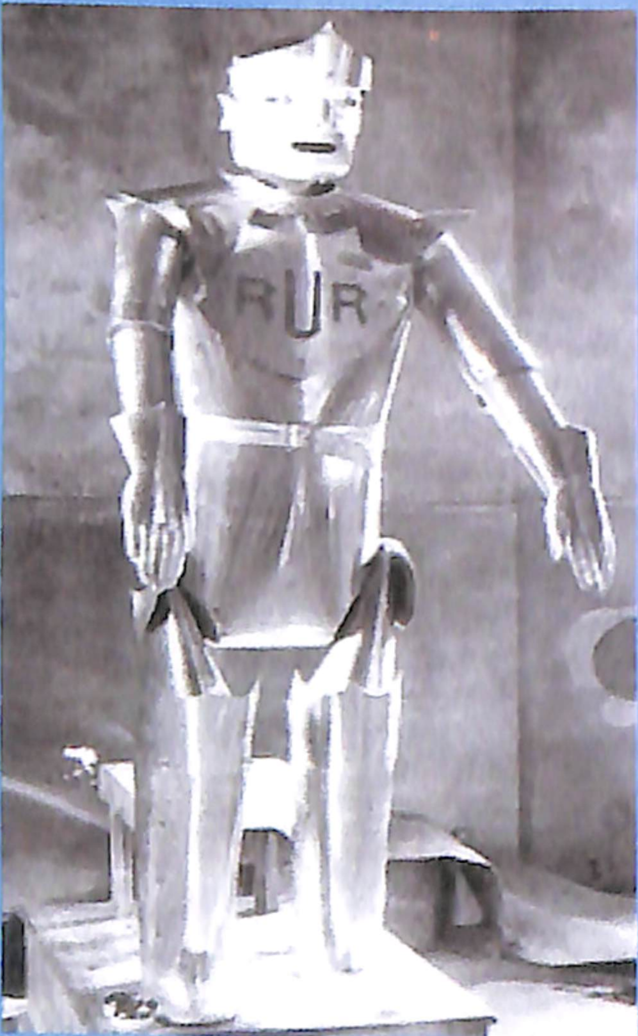


1822年

英国数学家、发明家查里斯・巴比吉(Charles Babbage)设计了世界上第一台计算机——微分计算机和解析机，堪称真正的计算机之父，不过他并未根据自己的设计制造成可用的计算机。

1921年

捷克剧作家Karel Capek在其作品《R.U.R》中首次使用了"Robot"这个词来形容机器人。



1928年

日本机器人学者西村真琴制作出日本最早的人形机器人"学天则"，在京都博览会中展出。

1938年

阿西莫夫(Isaac Asimov)

东方时代：机器大和魂

东京台场的潮风公园里，屹立着一尊18米高的高达模型，它寂静地眺望远方。四周围早已挤满了来"朝圣"的日本人，他们满怀敬畏地仰望这个陪伴了自己几十年的机器人形象。在他们看来，它是模型设计史上的奇迹，是当代的罗德岛巨像。机动战士高达诞生了三十年，在它的陪伴下成长的日本直到这一刻才真正感受到一个等比例大小的高达是多么的雄伟。

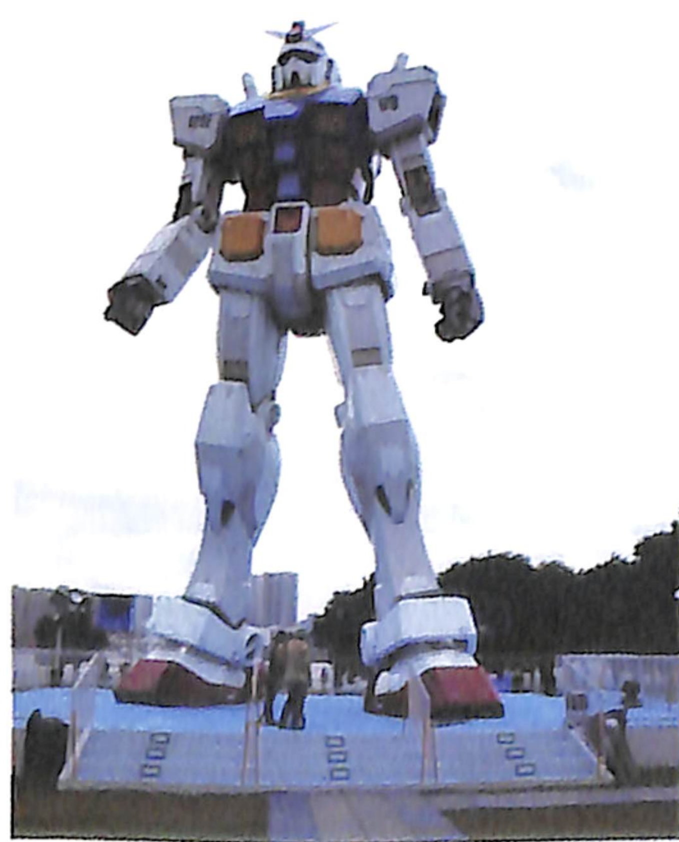
高达之于日本人正如星球大战之于美国人，它是文化的代表，是时代的符号。

高达在日本社会中的巨大影响力是来源于日本人对机器人的特殊情感，大和民族应该是全世界最热爱机器人的民族。自从1853年佩里将军率四艘黑船驶入江户湾，逼日本打开门户，一个半世纪以来，日本经历了激烈的变革，现代化的速度令人惊叹。1945年日本战败后，日本人在接受失败的同时，对于投下了原子弹的美国人却不是那么刻骨痛恨，在他们的内心中更多的是对尖端技术的敬畏。在二战的废墟中重新发展的日本，初期复原的速度很慢。但是当各种生产商修好了被炸掉的基础设施后，日本再次走向高速发展之路，而且痛定思痛的日本人在技术之路上走得更快，"超越西方发达国家"是所有日本人的心声。由于资源匮乏，日本要成为世界强国，唯有依靠技术，用高科技包装进口而来的原料，然后高价出口，这样才能振兴日本的经济。1980年代，日本政府将"技术立国"定为国策。

在日本的技术发展道路上，工业机器人受到了前所未有的重视。地狭人稠的日本唯有借助最高程度的自动化大生产，才能摆脱国土面积小、自然资源有限的先天不足。日本的蓝领工人所占比例很小，几乎从来没有超过三分之一。日本企业遇到生产力瓶颈时，首先想到的不是如何寻找更廉价的劳动力，而是如何用自动化生产提高生产力。机器人可以大大提高生产效率，提高工厂中的机器人使用比例成为日本现代化发展的关键目标之一。直到现在，日本仍然是全球机器人技术最发达的国家，拥有全球最大的工业机器人销量和使用量。机器人在日本实体经济基础中至关重要的地位顺理成章地传导到流行文化之中，首个标志性机器人娱乐产物就是日本动漫之父手冢治虫的《铁臂阿童木》。在西方世界，关于机器人的文艺作品中，通常有两类：一类是与人类为敌的邪恶型机器人，还有一类是作为仆人存在的机器人。而《铁臂阿童木》则融合了东方人更细腻的情感，将机器人塑造成人类的朋友、拯救世界的英雄。发源于日本的神道教认为，即使是死物也能拥有灵魂。因而拥有人格的机器人被日本人认为是自然而然的事，他们不像西方人那样担忧拥有了自我意识的机器人会反客为主，成为人类的大敌。



▲铁人28号也是日本机器人动画史上不朽的经典。



▲1:1的高达模型让日本人为之感动。

1945年，17岁的手冢治虫进入大阪大学附属医学专科部，他亲眼目睹了原子弹爆炸后留下的灾难性后果，这对他的心灵造成了巨大的冲击。《铁臂阿童木》表达了日本人的战争创伤，阿童木与那时的很多日本少年一样都是孤儿，而天马博士是因为痛失爱子而创造出阿童木。1952年开始播出的《铁臂阿童木》对战后日本人的文化娱乐生活产生了深远的影响，而1956年诞生的《铁人28号》可以说是现代"机甲战士"概念的先驱，那种由驾驶员控制的人形步行装甲似乎有着更高的技术可行性，而且满足了人类借助机器人增强自身能力的愿望。1972年的《魔神Z》形成了机动战士的设计标准，机师在机器人体内的驾驶舱进行操作成为了标准。这些早期的机器人动画是战后出生的日本人共同的回忆，虽然已经年代久远，它们直到现在仍然是日本家喻户晓的卡通形象。在神户就有一座等身大小的铁人28号雕像，其高度与等身高达模型基本相当。

但是与高达相比，所有的前辈都黯然失色。与《魔神Z》和《铁人28号》相比，高达的魅力就在于它开创了真实系机器人这个新流派。较之对抗外星人的老套超级系机器人，高达及其世界观更为成熟，不再是纯粹面向儿童的简单故事，而是更接近于《星球大战》那样的科幻史诗。《高达》的创作者及其粉丝对于作品中的技术相当认真，甚至发展出一个

相当完备的理论，解释机动战士存在的意义。日本防卫省还举办了一个军用机器人展，名字就叫“迈向高达的现实化”。虽然只是借高达的名声为其军事技术做宣传，它所引起的强烈反响说明了日本人对高达现实化的由衷期待。

人们真正期待的不是制造出真正的高达用于战争，而是将其视为一种和平的守护者。高达之父富野由悠季在一次新闻发布会中说，他原本很担心等身大小的高达会被做得很粗糙、很廉价，但是他看到最终成品后，对其宏伟与力量感大为感动。他说：“它确确实实地采用了我所说的玩具色，不是真实的武器和真实杀戮机器的颜色。它们是和平的颜色，快乐的颜色，是小孩子们喜欢的颜色。这种颜色会鼓励人们说‘不要放弃希望，对人类的未来要有伟大的期望’。”

2005 年爱知世博会期间，不仅展出了日本最尖端的技术，还演示了一个关于日本社会未来生活方式的愿景，环保与机器人是其两大主题。在专门的机器人展厅中，以 2020 年“人类与机器人的和谐共存”为主题，让观众与 100 多种新型机器人进行互动，包括 NEC 公司会照顾儿童的机器人 Papero、AIST 公司会治疗的机器人 Paro、三菱电子和富士重工的清洁机器人、AIST 和丰田的娱乐用机器人、保安机器人 Tmsuk 等等。这都说明了日本政府以民用型机器人为发展重点的战略目标。

整个日本社会已经形成了大力发展机器人技术的共识。很多日本大学都有丰富的机器人研究课题，鼓励学生开发机器人，并将其应用于商业用途。日本政府对于领先世界的机器人技术更加大力支持。2007 年日本政府从其紧张的财政预算中拨出 20 亿日元用于奖励机器人技术研发，与此同时还设立了“机器人大奖赛”，目前已经成为一个每年一度的盛会，很多大学与公司都将其作为自身最新机器人技术的宣传舞台。2009 年 8 月，日本开始为家用机器人的安全标准制定法规。日本政府表示，大力发展机器人技术也是为了应对其老龄化趋势。正在步入老龄化社会的日本将难以避免地出现劳动力越来越紧缺、无法劳动的老年人越来越多的困难时期，据估计，未来 50 年内，日本人口将会减少四分之一。日本政府希望靠机器人的劳动力继续维持日本社会的发展。到 2025 年，预计将会有 100 万工业机器人日以继夜地为日本创造财富，日本政府相信这 100 万工业机器人相当于 1000 万的人类劳动力，将有效缓解劳动人口的减少。

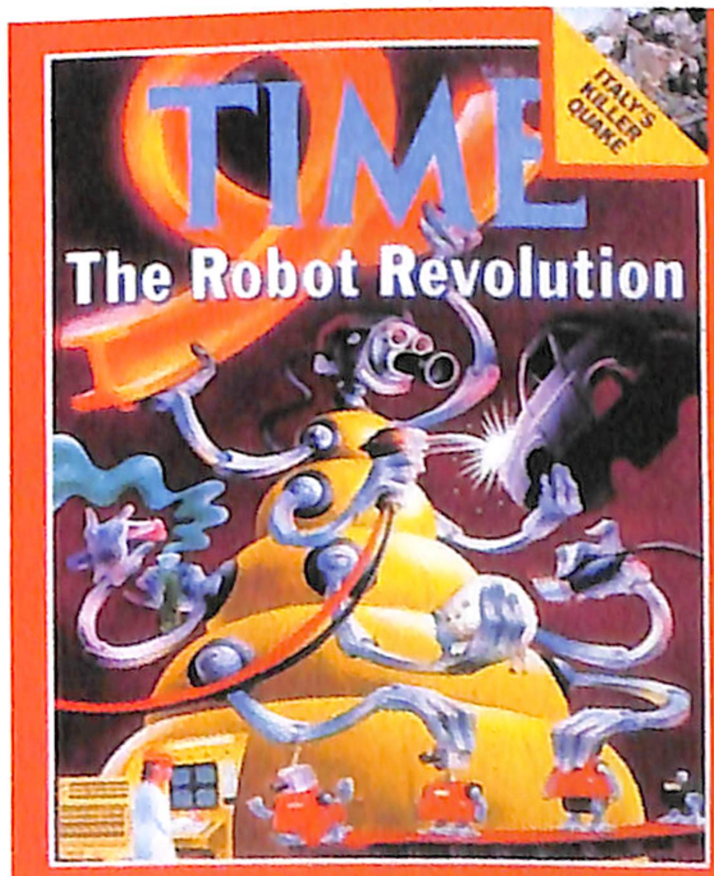


▲日本动画史上的开山鼻祖——阿童木！

为照顾老年人而设计的机器人也应运而生，比如能帮助老年人上厕所的机器人，还有一种能为病人唱歌、玩益智游戏和提醒病人吃药的机器人在疗养院很受欢迎。外形设计成小海豹的 Paro 机器人会照看病人和预防中风。

工业时代：机器人革命

1980 年 12 月，《时代》杂志的封面故事是《机器人革命》，文章中对机器人的大规模应用表示担心，担忧人类会被机器人抢去了饭碗。从 1947 到 1965 年，美国的年均生产力增幅为 3.4%，之后十年降到 2.3%，1970 年代末降到了 1% 以下。美国人眼睁睁看着日本以 7.3% 的生产力年均增长率飞速发展，他们认为高度机械化是日本生产效率越来越高的主要原因。于是经济规划者们提出了对美国进行“再次工业化”，使用机器人提高美国的生产力。在 1960 年，普通流水线上的机器人制造成本约 2.5 万美元，使用寿命约 8 年，加上中间的操作和维护成本，平均下来每个工时的成本约 4.2 美元，比当时工厂工人的工资还略高一些。到 1980 年，机器人的成本提高到 4 万美元，加上其他费用后，工时成本约 4.8 美元，而那时蓝领工人的工时成本已经达到 15 ～ 20 美元，工厂主们发现机器人可以帮他们省下大笔开销，于是工业领域里的机器人革命开始了。



▲以《机器人革命》为封面的《时代》杂志。

率先开始大批量引进工业机器人的是汽车产业，通用汽车用机械手臂取代了焊接工。Unimation、Cincinnati Milacron 等机器人公司开始崛起，日本的机器人大量出口到美国。通用电气高管 Julius Mirabal 到日本工厂考察一番后汗如雨下，他发现日本企业在机器人的应用程度和机器人本身的生产力方面已经把美国远远甩在了身后，作为美国企业代表的通用电气总共只有 10 部工业机器人，回国后他忧心忡忡地对媒体说：“如果我们不奋起直追，整个美国都将破产！”之后通用电气开始在其流水线中进行工业机器人改革，短短 4 年将其流水线上的机器人增加了十倍。但是 Mirabal 发现他们对日本人还是无法望其项背，美国工厂里开始使用机器人时，日本工厂已经开始用机器人生产机器人。

创作了一系列机器人短篇故事，并提出了“机器人三定律”。

1946年

冯·诺依曼（J.Von Neumann）发表了计算机历史上著名的“101 页报告”，提出了“存储程序”体系结构的计算机，成为现代计算机发展史上的里程碑。首款通用数字计算机“旋风”解决了 MIT 的棘手难题。

1948年

英国机器人技术先锋威廉·格雷·沃尔特（William Grey Walter）使用非常简单的电路设计出能模仿逼真人类动作的机器人 Elmer 和 Elsie。

1951年

Raymond Goertz 在美国阿贡国家实验室搭建了一个处理放射性材料的远程控制机器手臂，这是力回馈技术史上的一个重要里程碑。

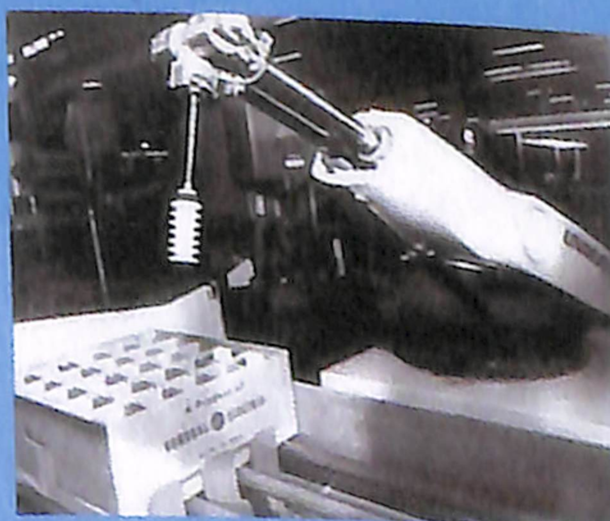
1956年

最早的电力机器人诞生——小松鼠 Squee。它有 4 个传感器，包括两个光电镜和两个接触开关，还有三个提供动力的马达以及 6 个继电器组成的大脑，它能自动追寻网球。同年世界上第一家机器人公司 Unimation 诞生，创始人是 George Devo 和 Joseph Engelberger。



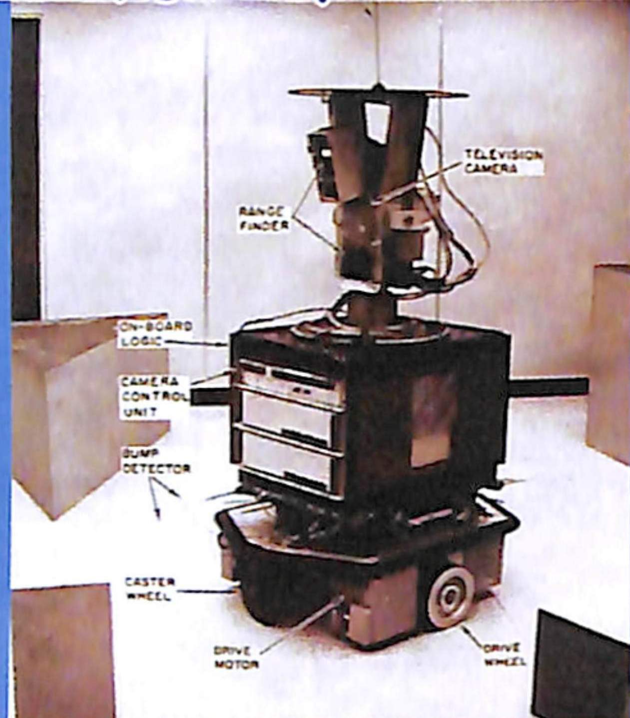
1961年

Heinrich Ernst 开发了世界上第一款计算机操控的机械手臂 MH-1。第二年通用汽车公司推出了计算机控制的流水线组装手臂 Unimate。



1966年

Joseph Weizenbaum 在麻省



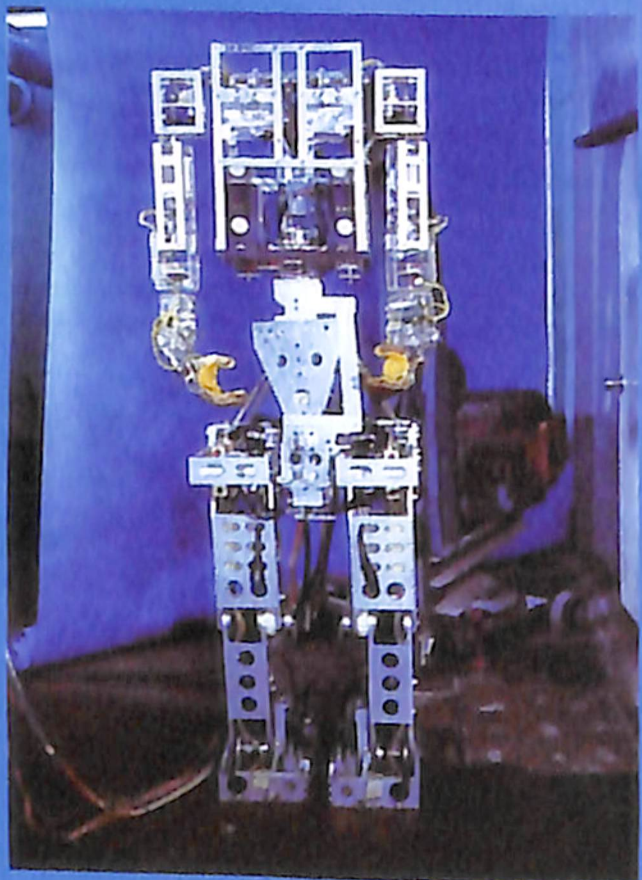
理工学院发明了人工智能程序ELIZA，它相当于一个计算机心理学家，能够根据用户资料提问，进行心理分析。同年斯坦福研究所发明了首款能感知周围环境的机器人Shakey，使用了摄像头、激光测距仪、凹凸感应器等收集环境信息。

1957年

为了回应Hurbert Dreyfus关于“电脑程序永远不可能在象棋赛中击败人类”的论断，Richard Greenblatt写了一个会下国际象棋的程序MacHack，并用其与Dreyfus对弈数局，在最后一局中MacHack获胜。

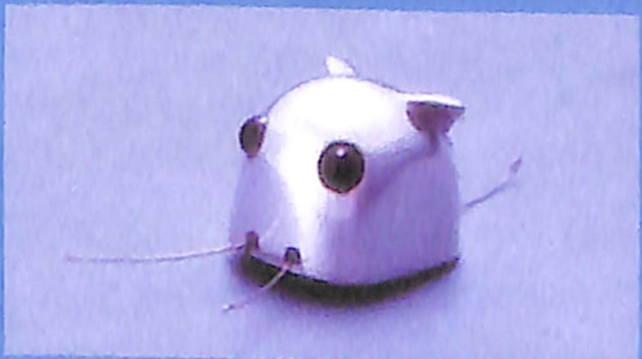
1973年

日本早稻田大学发明了首款功能齐全的真人比例机器人Wabot-1。它包含四肢控制系统、视觉系统和对话系统，能够用日语和人类交流，会感知与目标物体的距离和方向，手掌还会抓住物体并传递给人类。



1993年

精工爱普生开发出世界上最小的微型机器人Monsieur。



到2010年1月，全球在用的工业机器人数量大约为100万个，其中大约一半是在日本。在日本从事制造业的工人中，每1万人中就有295个是工业机器人。这个比例远远高于世界上的任何国家，是世界平均水平的十倍，美国为万分之84，欧洲为万分之50。在西方，机器人主要用于工业和军事，而日本除了有庞大的机器人劳动力之外，还有大量机器人渗透到生活的各个角落。岐阜大学医学院用女性机器人纪子模拟病人的思觉失调行为，筑波的Cyberdyne公司推出了能帮助瘫痪者行走的机器人HAL-5，富士重工的机器人能够清洗摩天大楼的楼道……日本人在每个领域都试图用机器人取代人类。

据日本政府预测，到2025年，日本国内的机器人产业规模将会达到670亿美元。日本的机器人产业已经远远领先于世界，即使是美国也和日本相去甚远。据统计，2008年美国的工业机器人总市场规模不过9.8亿美元，而日本已经达到67亿美元。

动漫与游戏中充斥的机器人文化是日本人痴迷并不断推动机器人技术的原动力。HAL-5的主要设计者山海嘉之常说，他的灵感来自童年时着迷的《阿童木》。此外在日本的历史上就有设计精巧装置的传统。诞生于17世纪中期的“机关人形”被认为是日本最早的机器人，这种人偶不仅用来表演，还能端茶倒水，有一定的实用价值，这也说明了日本自古以来就有借助机器人使人类的生活更便利的愿望。

本田公司拥有世界最先进的机器人技术，其代表作是120厘米高的机器人Asimo。这款机器人的整个研发过程长达18年，耗资数十亿日元。每天下午，Asimo就会自己走到本田东京展览室的舞台上，它会跳舞、奔跑、躲避障碍物，它曾为纽约证券交易所开盘敲钟，曾在布拉格广场种花。

本田的梦想是有朝一日让Asimo进入千家万户，让它成为普通人类的家庭成员。本田相信未来的机器人将会像现在的电脑一样流行。据日本机器人协会估计，2010年日本的民用机器人市场规模会达到80亿美元。Asimo还无法自行思考和作出决定，但是它会努力搜寻自己的信息库，尽可能地根据自己掌握的信息作出反应。对于现在的机器人来说，家庭环境过于复杂多变而难以理解。Asimo可以通过茶杯上的贴纸“认出”茶杯，但是却很难将一个空茶杯与倒满茶的茶杯区别开来。人类通过五感将外界信息传递给大脑，经过处理后理解这些信息，并指挥身体器官作出反应。机器人也可以模仿这个行为过程，但是电脑的处理能力是一个最主要的瓶颈。大阪大学的石黑浩教授相信在他的有生之年看不到智商达到人类水平的机器人，但是他能制造出外观上与人类一模一样的机器人。

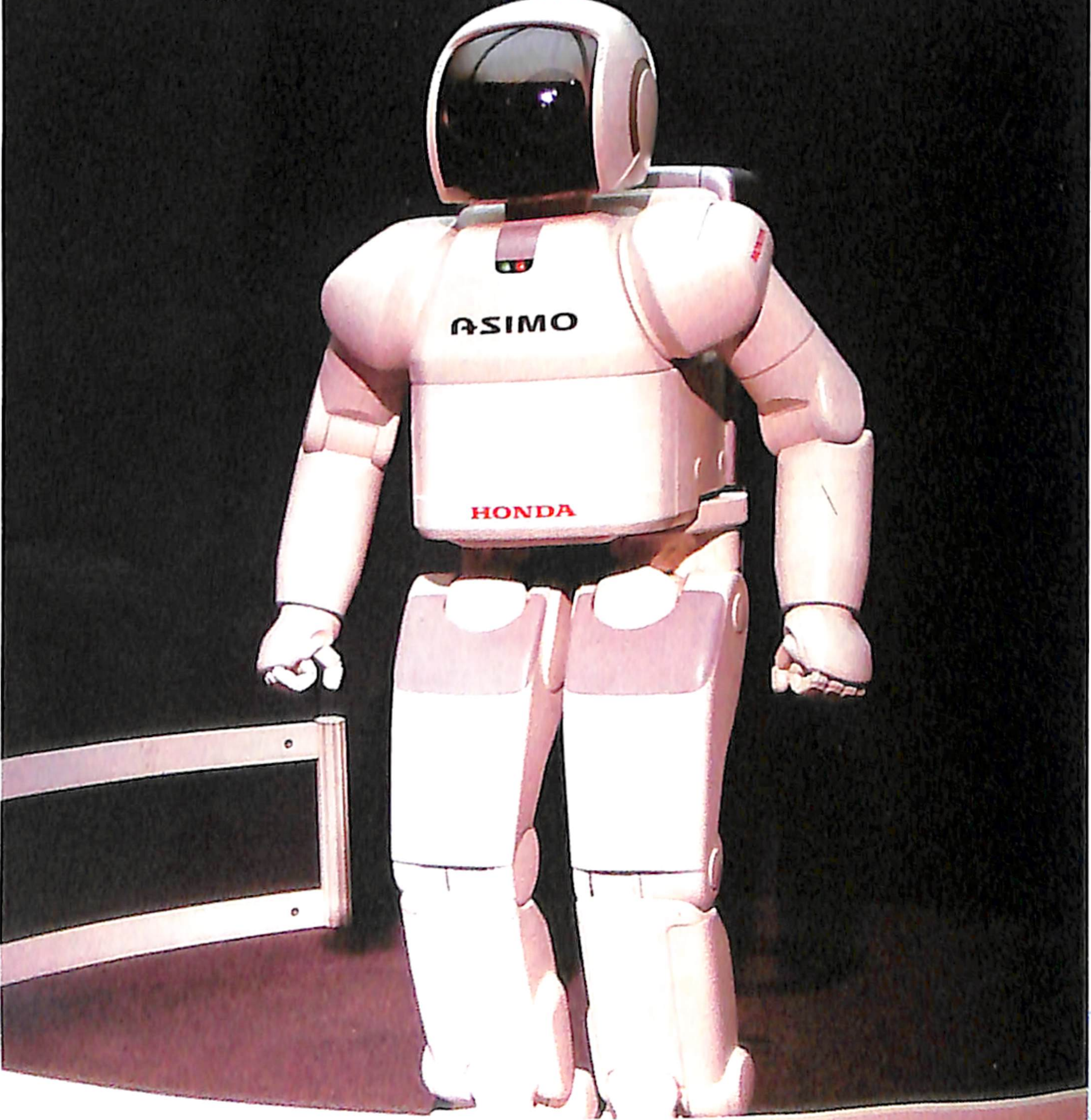
石黑浩教授与ATR公司合作，开发了一个和他本人长得一模一样的机器人。通过人类的操作，他几乎可以做出人类能做到的所有动作，包括说话时嘴唇的动作也基本做到了与语音的匹配。石黑浩认为，只有在以佛教和神道教为主的日本，他才能无所拘束地设计如此逼真的机器人。而在其他宗教中，擅自创造“人类”是亵渎神明。本田公司为了避免宗教人士来找麻烦，在Asimo出口到欧洲的十年前，就提前和梵蒂冈方面进行了深入的斡旋。

石黑浩从2004年就开始“复制”他7岁大的女儿，在其面部安装了8个空气促动器，用于模仿肌肉动作。这个机器人模型使用了硅树脂，“皮肤”显得惨白而浮肿。石黑浩将机器人放到女儿面前时，平常很喜欢玩铁制机器人的女儿被吓得哇哇大哭，发誓再也不进父亲的实验室。石黑浩于是不断改进他的模型，使用了新型材料模仿皮肤，在面部安装了更多的空气促动器，最终完成了自己的机器人模型。当他站在机器人面前仔细打量时，产生了在照镜子的错觉。


▲石黑浩的机器人逼真程度令人惊叹。

这种纯粹以外表的逼真为卖点的机器人有何实用价值？Kokoro机器人公司从2009年末开始提供仿真机器人的定制服务，Kokoro可以根据顾客提供的容貌、体型、发型和眼睛等长相细节，制作出一个与真人外表无异的机器人。定制的费用高达2010万日元，但是也许会有一些意外丧偶或者失去亲人的富翁愿意花这笔钱复制他们的故人，或者那些腰缠万贯的超级粉丝可以通过这种方式将偶像据为己有。Kokoro可以根据顾客提供的录音让机器人说话，面部表情与上半身的动作也可以根据顾客的要求定做。

日本著名机器人设计师松井龙哉说，日本人对于设计机器人的热衷，已经超越了纯粹的功利性目的。从功能上说，很多民用机器人如果设计成其他更简洁的形态可能会简单得多。但日本人对机器人这种形体结构已经产生了发自内心的情感。松井龙哉说：“机器人的部分作用就像是花儿一样——它能够直接与灵魂对话。”



■本田的Asimo机器人。

日本最新机器人技术扫描

由于经济危机的影响，工业生产的规模萎缩，日本的工业机器人产业受到重创。2009年召开的两年一度的日本国际机器人展规模比过去明显缩小，不过仍然有超过10万的观众到场。在这一年里，出现了超逼真的女性机器人、出现了成为全日本话题的等身高达模型、出现了脑控制型机器人，日本机器人技术的发展依然蓬勃。松下预计其2015年机器人业务将达成1000亿日元以上的年产值，日本企业对机器人技术的前景依旧乐观。

纸板机器人：D+ropop





EAGER公司与AKI工作社合作开发的纸板机器人“D+ropop”号称全世界最环保机器人，该机器人的身体完全使用硬纸板构成，身高为179公分，重量只有6公斤。虽然看起来有些弱不禁风，但是却可以自动做出多种优雅的动作。别看D+ropop用料简单，它的售价高达47万日元，主要是卖给一些企业用于广告宣传用途，租赁费用为每个星期18.9万日元。

家庭小宠物：PaPeRo

PaPeRo（“个人伙伴机器人”的简称）是NEC公司从1997年开始研究的系列化机器人产品，外表敦厚可爱，高度只有38公分。PaPeRo的两只大眼睛是一对摄像头，可以对捕捉到的画面进行处理，与内置的超声波传感器结合，就可以避免碰倒房间里的东西，还能识别不同人的面孔。4个麦克风构成的麦克风阵列使其不仅可以接受语音指令，还能判断声音的方位。PaPeRo其实就相当于一个家庭小宠物，它会自动寻找最熟悉的面孔与之交谈，它身上带有多个传感器，当你抚摸它时，它甚至会脸红。PaPeRo还有学习能力，能够根据主人对待它的态度形成不同的个性，如果主人经常不理它，它会变得越来越懒；如果经常和它对话，它就会帮助主人。



接吻机器人：EMA



世嘉开发的这款机器人是为宅男和失恋的男士而准备，其名“EMA”代表“永恒”（Eternal），“少女”（Maiden）、“真实化”（Actualization）。这款机器人最大的特点就是当你将头部靠近她的时候，她就会做出亲吻的动作。此外，她的腿部关节有些独特，走路的时候屁股扭来扭去，着实有些“风骚”。当你回家时，她会在门口载歌载舞地迎接你，身上的红外感应器确保其不会碰倒家里的物品。对于单身男性来说，她最大的不足可能是个子实在太矮了——你愿意把一个38公分高的侏儒当作女友么？

最高级的电脑机箱：Robovie-PC

ATR与Vstone公司合作开发的Robovie-PC是一款使用英特尔Atom处理器的机器人，能够运行Windows操作系统，身上带有VGA、USB、网线接口等，你完全可以将它连接到显示器上，这样就可以把它当作一台电脑机箱使用了——如果你愿意花40万日元买一个电脑机箱的话。

这款机器人身高39公分，重量仅为2.2公斤，它最强的地方并不是可以当电脑使用，而是其身手十分敏捷，曾在日本的机器人杯足球赛中实现五连冠。自从2003年10月首款型号Robovie-M发售以来，该系列已经销售了1万台。说不定未来我们家中的电脑都会变成这种模样，当你想要上网或者玩游戏时，只要呼喊一声，它就会从书房的桌子底下跑到你跟前，自己把插头接到屏幕上。

1997年

日本名古屋举办第一届机器人杯足球赛。同年五月，西洋棋大师卡斯帕罗夫（Garry Kasparov）被IBM的超级计算机“深蓝”击败。

1998年

苏格兰酒店业大亨Campbell Aird装上了世界第一个仿生手臂。

1999年

索尼推出首款面向普通消费者的机器人——机器狗AIBO，首批出货在20分钟内销售一空。AIBO的出现使机器人技术首次实现了大规模民用化发展，几年内销量超过10万个，创造了“家庭用娱乐机器人市场”。



2000年

据联合国发布的报告，全球范围共有74万5200个工业机器人在各领域使用，其中半数以上是在日本。

2002年

本田推出的ASIMO机器人成为第一个能够以逼真自然的人类动作进行行走、攀爬的机器人。



2005年

美国国防部在加州莫哈韦沙漠举办了机器人驾驶的汽车大赛，参赛车辆23辆。

机器人相扑手：PALRO

日本每年都会举办各种各样的机器人比赛，其中包括已经举办了 21 届的“机器人相扑大赛”。富士 SOFT 在机器人相扑赛中公布的 PALRO 就是一个憨态可掬而实力强大的相扑手。与 Robovie-PC 一样，它也使用了 Atom 处理器，也可以当电脑使用。它的售价是 30 万日元，主要是面向教育机构。有志于研究机器人技术的学生可以用富士 SOFT 发布的工具软件对 PALRO 的动作进行编程。



女性模特机器人：HRP-4C

日本产业技术总合研究所（产总研）开发的 HRP-4C 是机器人中的时装模特，身高参考了日本青年女性的平均值，为 158 公分，体重为 42 公斤。这款机器人的全身动作都是通过对真人模特进行动作捕捉之后进行设计的，面部还能做出多种表情，会面带微笑地向你问好。由于具备语音识别能力，因此你可以用语音命令她做出各种动作。不过目前估计没有几个时装秀能请得起 HRP-4C，她的研发成本达 2 亿日元，单体售价达 2000 万日元。



■穿上婚纱的 HRP-4C。

敬老机器人：Taizo

在步入老龄化社会的日本，为孤寡老人设计的机器人不仅可以为他们提供帮助，而且还可以成为他们的伴侣。产总研开发的 Taizo 能引导老年人做康复专业体操，以及平常的各种体育锻炼，相当于一个私人小教练。Taizo 内置有语音识别系统，能听懂基本指令，一次充电可使用 2 个小时。



机器人护士：RIBA

未来当你去医院时，把你抱上病榻的可能不是温柔的护士，而是长相无比憨厚的小熊。理化学研究所（理研）开发的 RIBA 是一个机器人护士，它的主要工作就是把病人从轮椅抱到病床上。它的外层使用了柔软的人造皮革，保证病人在它的臂弯中会感觉无比的舒适。它还拥有高精度摄像头和麦克风阵列，能够认识病人，感知周围的环境。RIBA 本身的体重是 180 公斤，不过它的力气不是很大，只能抱起 60 公斤重的病人，对于老弱妇孺应该还凑合，成年男性估计就抱不动喽！



心有灵犀的机器人技术

本田公司与 ARR 和岛津制作所共同开发的“EEG · NIRS 同时计测装置”是一种能读取人类脑电波，并用于机器人控制的神奇技术。EEG 装置可以检测大脑活动时头皮表面产生的电流变化值，而 NIRS 可以检测脑内血流的变化值，对这些信息进行统计筛选，可以相当准确地推测人脑在想些什么。本田将该装置与其著名的 ASIMO 机器人结合，在演示中成功实现了用意识控制 ASIMO 行动，准确率高达 90%。



世界最小的步行机器人：ROBO-Q

Takara Tomy 推出的这款 ROBO-Q 机器人玩具是全世界最小的双足步行机器人，大小只有 29.4×24.4×34.5mm，重量约 13 克，售价为 3675 日元。别看它个子小，却相当聪明，内置了“障碍物认识单元”，若在前进途中出现障碍物，它就会自动绕行，而且还能自动跟踪特制的小球。它惟一也是致命的缺陷是能储藏的电力实在太少，一次充电约半小时，充好后只能行走 3 分钟。



超壮观巨型机器蜘蛛

为了迎接横滨开港 150 周年，2009 年 4 月 17 日，两只巨大的机械蜘蛛出现在横滨码头。这两只巨型机械怪兽就像是刚从好莱坞科幻电影中跑出来的一样，高 12 米，重 37 吨，使用金属和木头制作而成。机械蜘蛛的行动是使用液压控制的，在其顶部和腹部总共有十几个驾驶员进行操作。它不仅能用其巨足行走，而且还会喷火吐雾，比电影大片拍摄现场还要刺激。不过它的巨足其实只是做出行走的动作，并不是真正地依靠它来行走，而是依靠起重机的悬臂推着走，不过观众倒是可以坐在其足底的座椅上被腾空“抓起来”，远处看起来就像蜘蛛怪抓起了一堆路人，确实是魄力满点。





游戏世界的女战士们②



人气极高的敌方女武神，比我方的村姑版女武神可华丽多了。在《战场的女武神》后来推出的DLC中变为可操作角色，并有专门的章节，绝对是明智之举。



小红帽智斗灰太狼……不好意思，是大灰狼的故事可谓脍炙人口，可算是很多人最早知道的女战士之一。不过对于玩家来说，《恶魔战士》里颠覆版的小红帽形象才更深入人心吧。



一个在梦里才会有的甚至想想都觉得有些无厘头的游戏，居然成了现实！只可惜小野义德的冷水浇得够猛，2012年之前大家绝对玩不到，时间只会晚不会早，大家就耐心地等吧！



女娲和妲己可算是人设最为华丽的无双角色了，采[illegible]

名副其实的“美少女战士”。虽说小时候看过国语版动画，但《美少女战士》的剧情那是一点不记得了，只记得起每集必有的变身画面。另外还记得改编的清版过关ACT手感很差。



女特工、女特种兵、女摔角手，来自“《街霸》系列”的三位女战士也玩起了“极限沙滩排球”（排球是“布兰卡”牌的）。这身世界健美小姐的肌肉才是女战士应有的啊！





《战国无双》里的阿国，有着大和抚子的恬静优雅，如果《战国BASARA》里能加个阿国倒也不错。顺便说一句，本次用阿国当封面，完全是因为那张图很有秋天的感觉，别无他意。



出自俄罗斯游戏人之手的《刀锋传奇》虽然有点雷，但双刀丁字裤美少女的形象却深得樊标迷和成觐饭的喜爱，另外，本作的日版女主角由钉宫理惠配音，对恋声者也有极大杀伤力。



《噬神者》的人设有着时尚风，游戏的成功得益于《怪物猎人》在PSP上的真空期，正如它的名字一样，吞噬了神作的市场。

小编与上帝

《游戏人》8周年寄语精选

胜负师：8周年寄语征集活动开展以来，陆陆续续收到了不少读者热情而又真诚的祝福。另外，兄弟刊物和大家所熟悉的撰稿人也都来为《游戏 · 人》庆生，真可谓高朋满座。回忆昨天，除了感动就是感谢！真的非常谢谢有这么多忠实的读者群体支持鼓励，有优秀的编辑队伍出谋划策，有出色的撰稿人团队辛勤创作，才让这样一本受众群体有限的游戏文化专门志一直走到今天。难能可贵的是，写来寄语的朋友当中不乏只购买《游戏 · 人》了一两年时间的新读者，这也证明对于游戏文化感兴趣的年轻玩家还有很多，这也正是《游戏 · 人》的责任所在，希望所在。

王梓 《游戏机实用技术》责任编辑

2002年，一群热爱游戏的年轻人聚首深圳，创办了《游戏 · 人》。8年来，《游戏 · 人》坚持以玩家为本的原则，始终坚定不移地高举游戏文化大旗，为广大中国玩家奉献了无数精彩的文章。作为《游戏机实用技术》的兄弟刊物，《游戏 · 人》以其浓厚的文化气息开拓了全新的读者群，对游戏文化在中国的推广起到了不可估量的作用，使游戏作为第九艺术的观念更加深入人心。值《游戏 · 人》诞生八周年之际，在此祝愿《游戏 · 人》和《游戏机实用技术》携手共进、相辅相成，继续为中国玩家带来丰盛的文化大餐！

lancer 特约撰稿人

在网络时代里，做杂志难，做游戏杂志更难，做游戏文化杂志更是难上加难。由衷地敬佩《游戏 · 人》的编辑与撰稿人团队，因为你们8年的努力，为中国数量并不是太多的电视游戏玩家献上了一本一流的游戏文化杂志，创作了在其他媒体上难得一见的优质深度文章。在这个阅读与创作都日益浮躁的年代，希望《游戏 · 人》继续保持高品位的办刊方针，更希望所有热爱游戏文化的读者一如既往地支持《游戏 · 人》，你们才是弘扬游戏文化的根本动力！



马俊 《掌机王SP》责任编辑

《游戏 · 人》与《掌机王SP》同岁，比我的从业时间尤长，是一个不用呼吸、但又生机勃勃的老前辈。相较同类游戏杂志，《游戏 · 人》在我眼中并不具备实用工具书的特性，也没多少讨巧的娱乐新闻可看，无法一目十行地刷阅读成就（笑）。寂静之夜从厚厚的书堆里抽出一本，却欣慰起尚有刊物能将这些美文汇集成书，让我在难以避免的疲惫中看到游戏的另一个疆域。Games can be art——八岁的《游戏 · 人》和《掌机王SP》都成长得很茁壮，我也相信在对游戏主题的宣传和推动工作上，大家还有提高的空间，当然也必将走得更远。



阿修罗 前UCG编辑

一转眼，《游戏 · 人》已经八岁了。

八年前，我刚刚进入《游戏机实用技术》不久，当《游戏 · 人》开始策划的时候，我虽然不是这本书的核心成员，但作为UCG大家族的一员，也参与了部分内容的制作。并且，在随后的几年里，一直为《游戏 · 人》撰写稿件。

如果说《游戏机实用技术》是一本重视实际运用的杂志，那么《游戏 · 人》也是恰如其名，更多地在探讨游戏与人（玩家以及非玩家）之间的关系，在讨论围绕游戏而形成的一种文化。

所以无论是作为当年的编辑，还是现在的自由撰稿人，我都非常清楚这两本诉求的对象是什么样的、要用怎样的内容才能满足不同读者的需求。其实，与略显格式化的攻略文、新闻稿相比较，我个人还是更喜欢《游戏 · 人》那种自由的氛围。如今的游戏越来越复杂，一张光盘上所承载的往往不仅仅是供玩家消遣几十个小时的数据，其中有更多深层次的东西蕴含其中。这样的东西不是所有玩家都能一下子看透的，需要有更加熟悉这些领域的人去剖析、讲解。但是这种发散性的东西，以实用为主的游戏杂志是没有更多剩余空间来承载的，只有在《游戏 · 人》这样的文化书籍中才能看到。从某种角度上来说，为《游戏 · 人》写文章更像是与读者进行分享，其中阐述的观点并不像生硬的表格那样完全不容错，只要能表述自己真实的想法就行了。有人正在倾听你的声音，这是撰稿者可以获得的最大鼓励。

也正因为如此，为《游戏 · 人》撰稿是需要沉淀的。当我从《游戏机实用技术》离开之后，虽然依然在游戏行业内打拼，但是工作的复杂程度却提高了不少，少了时间去进行这种沉淀。这也是近两年来我较少出现在《游戏 · 人》上的一大原因，对此我也觉得非常遗憾。

但是，《游戏 · 人》依然在发展，在成长。因为游戏在进步，人也在不断前进。八年前还在玩PS的小学生，现在也已经成为了享受着PS3以及其他次世代主机的大学生了吧。新一代的游戏、新一代的玩家，无疑会给《游戏 · 人》带来新鲜的血液。而像我这样的"老人"，也依然热爱着游戏，心中仍有将游戏文化发扬光大的梦想。

希望下一个八年，《游戏 · 人》能够继续壮大，成为一本能够被这个时代的中国玩家永远记住的不朽名字！

藤曦 撰稿人

说来惭愧，我是在3年前才知道有《游戏·人》这么一本杂志，比起其他撰稿人前辈和老读者们只能算是个新手，因此对于《游戏·人》的8年历史没有什么发言权。不过第一次看到《游戏·人》的感受，真的可以用“震撼”来形容。留学时曾在一家游戏工作室做过兼职，当时公司订阅的游戏杂志不下15本，面向普通玩家与游戏开发者的杂志都不少，但从未见过《游戏·人》这种纯粹面向游戏文化爱好者的杂志，其中文章的深度与广度已经超越了美国和英国的业内杂志。这绝非夸张奉承，有条件的读者大可将《游戏·人》与国外任何一本游戏杂志对比，就会知道虽然我们游离于国际主流游戏市场之外，却可以拥有一本世界级的游戏文化杂志。

能为《游戏·人》撰稿是我个人的荣幸，同时我也希望在《游戏·人》上看到更多精彩文章，期待着每一次翻开排版精美的杂志，都是一次难忘的游戏文化之旅。



十大恶劣天气 撰稿人

第一次翻开《游戏·人》的创刊号，我还在大学校园。在看到这本八周年纪念号的时候，自己早已经完成了学业，正在为事业和梦想打拼，并且找到了自己的另一半，即将拥有属于自己的小家庭。作为一本定位于“深度解析业界风云，传播游戏文化”的杂志的忠实读者，相信我们都有经历过，或者即将经历类似的生活轨迹。为了生活，我们无法再像以往那样疯狂的玩游戏，为了即将承担的责任，我们更是要懂得“拿得起放得下”这句话的意义。曾经堆积如山的游戏碟，已经不知道被丢到了家中的哪个角落，一台台游戏机，也成为了客厅中纯粹意义上的装饰品。现实也许是残酷的，但我们对游戏的爱却可以是恒久不变的。游戏曾经带给我们的激情燃烧的岁月、彻夜不眠的疯狂，以及无尽的遐思，都浓缩在一本本《游戏·人》之中。

清国清城 撰稿人

几年前，抱着对游戏的热情以及对编辑的好奇，以“试试看”的心理参加了UCG的“阳光育成计划”。幸得星夜兄指点，开始了漫长的游戏文章创作之路，迄今已发表文章近百万字，其中以《游戏·人》的投稿量最多。《游戏·人》是我本人最喜欢的一本游戏杂志，能够与一批高水平的撰稿人一起参与《游戏·人》的制作，是我莫大的荣幸。一本优秀的游戏杂志需要大量出色的撰稿人，《游戏·人》迎来了8周年，未来的长久发展更需要大量新面孔加入到创作队伍。期待着下一次十周年寄语时，与更多从读者转职为撰稿人的游戏文化同好们一起为《游戏·人》喝彩！

小奥斯卡摔了个脆的 撰稿人

八年以后，面对着陪伴了自己多年的码字专用电脑，已经不再年轻的小奥斯卡依然将会想起，自己在把头深埋在课桌下偷偷摸摸看《游戏·人》创刊号的那节晚自习课……

如你所见，我很无耻地剽窃了马尔克斯《百年孤独》已经烂遍大街的开头来开始来描述我与《游戏·人》的初次邂逅，这次邂逅发生在2002年的深秋，那个时候的《游戏·人》还是一本面世不久的崭新刊物，封面上的霞女神含情脉脉地凝视着远方，让我情窦初开的少男之心在瞬间便如汽油弹一般熊熊燃烧起来。

然而这个初次邂逅的结局却很是悲惨，那个深秋之夜，前来各班巡视的年级主任如斯内克一般潜伏在教室后门的玻璃窗旁，猥琐的视线飞速游荡，杂志彩页在日光灯照耀下所反射出的独特光芒吸引了他的注意力。片刻之后，这个老犊子悄无声息地走进教室，并在我脑袋上出现感叹号之前便一举将我拿下，人赃俱获。

而后，在教学楼漆黑的走廊上，斯内克主任站在我对面手舞足蹈地对我展开了思想猛攻，大意是高考眼看就要来了，你这个小渣滓不用绳子将头发悬于吊扇之上不用圆规猛刺自己的大腿不说，竟然还有闲心看游戏杂志？这简直是不知好歹世风日下斯文扫地大逆不道巴拉巴拉……老犊子骂爽之后，甩了甩手中的战利品，掷地有声地说道：“诺，这个，高考之后去我那里拿。”随即转身作瞬狱杀状飘然离去，不留下一丝残影。

半年之后，高考成功的我趾高气扬地走进了斯内克主任的办公室，要求他履行自己的承诺，不料老犊子竟摆一副无辜的表情对我说：“你说的是什么人？这是个什么？是杂志？我什么时候没收过你的杂志？有过么？我想你大抵是真的记错了罢，不是么？”涉世未深的我迅速被这一连串的诘问击溃，只得低头恨恨地离开——那个暑假，我一直酝酿着往斯内克主任的办公室里扔一种唤做“大地红”的五千响鞭炮，为我那本不翼而飞的创刊号报仇雪恨。

2003年的夏末，我如愿以偿地滚进了大学，经济学院的课程实在算不得紧张，在我疯狂游戏之余，蛰伏于体内多年的文学细菌突然爆发，于是我开始突发奇想：何不尝试着把自己热爱的游戏和文学结合在一起，搞出一篇游戏小说来看看？至于小说完成后的归宿，自然也非强调游戏文化的《游戏·人》莫属了。

于是就像很多的RPG一样，业余菜鸟文青小奥斯卡满载着期望，映着朝阳，踏上了游戏小说码字勇者的道路。非常幸运，我第一次的尝试就取得了收获，当我第一次看到自己的小说转化为铅字出现在杂志上的时候，内心简直万分澎湃。我要感谢各种TV，感谢游戏人，感谢责编胜负大神，感谢所有曾在文学和游戏之路上陪伴帮助过我的狐朋狗友们，同时也要顺便感谢一下斯内克主任的八辈儿祖宗。

从此之后，我便从一个纯粹的《游戏·人》读者进化成了参与者，在大学剩下的三年里，我和《游戏·人》始终相伴成长，我的行文逐渐娴熟，LV不断UP，在杂志上头露头的次数逐渐增多。正所谓少年不知愁滋味，我那时曾经无比天真的想过，无论是怎样的艰难困苦，也无法把我和自己热爱的游戏文学分开片刻。

然而残酷的事实很快就为我上了一课，2007年的夏天我彻底滚出了校园，并迅速由伪文学青年转职成为了银行小职员。初涉职场，高强度的工作让习惯了闲散的我一时难于招架，用稿费换来的Wii和X360也都被迫躺在我房间的角落里吃灰。虽说在工作中依然需要时常码字，然而码的内容却从游人故事变成了财务分析报告、资产评估报告、风险预警报告等等刻板的问题。在这段痛苦的转职期内，我也曾想过要重新提笔为游戏人写点什么，然而每每打开自己那台老态龙钟的码字专用电脑，自然而然地就会打出类似于“按照游戏人倡导游戏文化的指示精神，为了推动咱游戏小说事业的蓬勃发展，特将陪我踢了六年实况的铁哥们XXX的故事汇报如下……”这样四不像的开头。于是只得长叹一声，默默关上电脑起身离去。

我一度认为自己已经完全丧失了为自己曾深爱的游戏码字的能力，然而每每在书店买财经杂志时扫到《游戏·人》愈发精美的封面，心头还是忍不住会蠢蠢欲动。终于，在近日经历了一番挣扎之后，我原地满血复活并又一次奋起码字，或许我的小说能够再次出现在杂志上，或许不能，然而这一切又有什么关系呢？我只知道能够再次提笔为自己喜欢的事情写上一些东西的感觉，实在是太好了。

那一日，胜负大神在网上叫我，说《游戏·人》马上就八周岁了，你为她写点东西罢。

闻听此言，我已渐渐发福的虎躯不禁一震，八年前那节偷偷摸摸看杂志的晚自习课也在瞬间间昨日重现。我心中埋藏着万千的感言但又不知该如何表达，我只能说，感谢《游戏·人》给了我这样一个闷骚的伪文青施展自己有限才华的平台，感谢《游戏·人》多年来为推广游戏文化所作出的努力与贡献，当然，还要重点感谢《游戏·人》丰厚稿酬为我带来的Wii和X360，让我在经济尚未独立的学生便率先步入了次时代，哈哈！

最后还是为今天的寿星来上两句俗而真诚的祝福吧，恭祝《游戏·人》八周年生日快乐，期期大卖，推广游戏文化的大业任重道远，不过我看好你哦！

delphi 撰稿人

《游戏·人》不是一本杂志。

已经记不清自己是何时产生这样的想法，只不过，每当我翻箱倒柜，找出几本封面有些破旧的《游戏·人》老刊，然后津津有味的读上一个下午时，这样的感觉就会愈发强烈。相比那些看过一遍，就能随手丢在一旁的杂志，《游戏·人》更像是一本书籍，所要呈现的——是融合游戏文化与价值的"厚度"，每隔一段时间阅读它，都可能给你带来或多或少的情感共鸣。

秉承日美欧三地视角，活泼、生动、理性、坚实的描述游戏产业发生的重大事件和复杂运行状态，以及游戏设计者们的传奇经历，分享有趣的故事，提供独到的见解，以充沛的热情和责任感，为电子游戏的发展摇旗呐喊，一直都是《游戏·人》最核心的价值观。我相信，无论是编辑、撰稿人，还是读者朋友们，都会认同游戏在今日的生活中已经无所不在，如何将这些故事和趋势率先捕捉并深入挖掘出来，就是您手中这本杂志的独特价值所在。

作为一名撰稿人，伴随着《游戏·人》的成长，我自身的积累和视野也在放大。今后，我会努力创作一些能够真实反映游戏开发者工作与生活状态的文章，在游戏主要制作流程之外，聚焦行业整体链条中那些不为众人所知的幕后环节。作为一名老读者，我也期望看到更多精彩绝伦的文章，解构知名游戏系列或是妙趣横生的策划，尤其是我个人很喜欢的藤曦的作品，撰写纵深类的产业专题文章——在背后往往需要付出更多的时间和心血。

回报读者们的无私支持，《游戏·人》惟有保持与游戏业发展同步的变革节奏，迎合玩家需求、不断推陈出新；而当这本杂志一次又一次的带给我们阅读惊喜时，我们能够给予的回馈就是：一路与你同行！

跳重脚底重脚 撰稿人

作为一个老读者，看见"八年"这两个字，最该感到的一定是高兴和欣慰，毕竟这是一本自己喜欢，或者应该说热爱的杂志，八年的风风雨雨陪着它一路走来，看着它不断成长，无论高潮还是低谷都一如继往地支持它鼓励它，尽管八年来投入的经费加在一起不过区区几百块钱，但八年里始终如一的坚持和等待足以说明我，以及那些和我一样热爱《游戏·人》的读者对它的感情。

很高兴《游戏·人》能有今天的成就，很欣慰大家的努力得到了越来越多游戏人的认可，我知道无论是一直以来坚持的胜哥，还是已经淡出的泰坦，无论是后来的D·S、星夜，还是如今加入这个团队的雷电，每个人都为这本书付出了很多很多，杂志也在大家的努力之下越来越好，但是作为一个念旧的人，我还是会怀念，只因有些情愫，难以割舍，有些过往，无法替代。

我不想在这里评价当时的杂志和现在的杂志孰优孰劣，我始终觉得这是个无聊且毫无意义的问题，一本以领略游戏文化体验游人生活为主题的杂志可以在中国这样一个游戏文化并不博大精深游人生活并不丰富多彩的环境之下存活八年之久，本身就是一个奇迹，我们不能总是抓着它一点点的不足不放，总是强调它让我们失望了，对不起我们几个月的等待，尽管大多数时候我们都是爱之深责之切。我想说，我们应该给它更多的自由和更广阔的空间，生存已经无比艰难，你又怎么忍心给它更多的压力让它愈加的不堪重负，是的，它或许让你失望过，比如曾遭遇批评的游人小说，但这并不是重点，重点是它的存在始终激励着你感动着你，为你保留一颗游人虔诚的心，让你对游戏世界充满希望和向往。



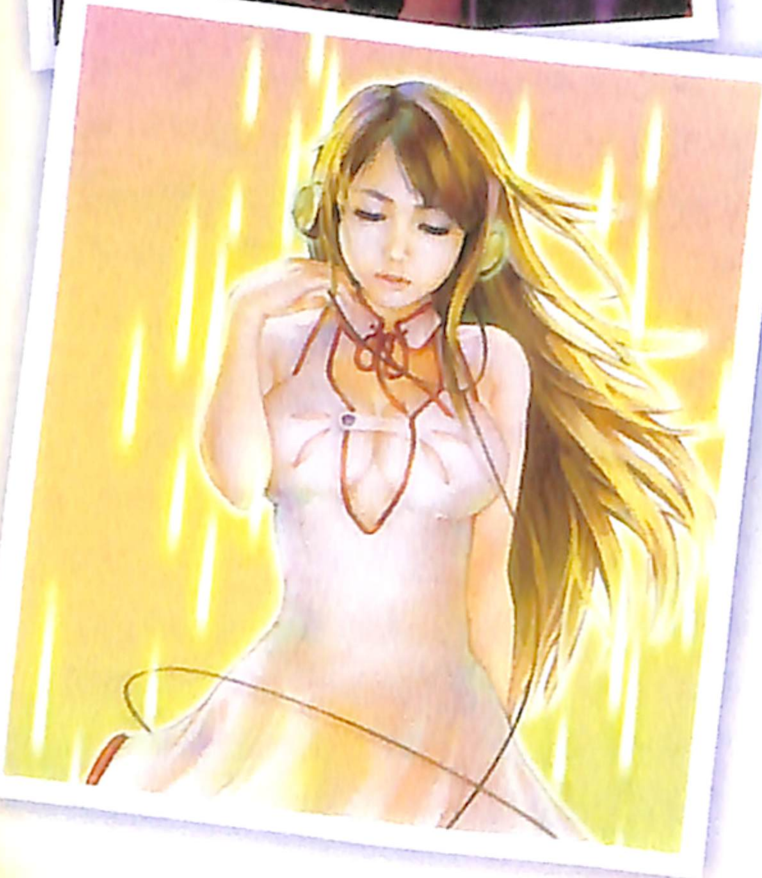
黄沙 上海读者

直到最后的期限，我才看见这次的征稿，一晃八年，似水年华，匆匆一瞥，轻描淡写……

仔细一想，"啊，原来已经有八年了啊？"三十七本《游戏·人》依旧放在我的写字台上，但是写字台已经换到第四个，也已经搬四次家了，不变的还是这三十七本《游戏·人》。如果有一本杂志会每期不落的话是《游戏·人》；如果脸上露出独特的微笑那是因为在看《游戏·人》；如果心中有份恬静的话那也是因为《游戏·人》……精美的图片带我领略多少异域风情；油墨的芬芳让我心几次徜徉在细腻的文笔中如梦似幻；幽默的语句令我开怀大笑。

在这个难得的八年之际，由衷的感谢你！最后，希望《游戏人》再接再厉，再创辉煌，你在，心在，我在！我们都相信，事在人为！





张博武 成都读者

八周年，又见胜哥的寄语征集，从书柜中翻出三年前的《游戏·人》，看着自己写的寄语，竟恍如隔日，仿佛从五到八的时光不过是"眼一闭又一睁"的白驹过隙而已。

从人一生的经历来看，三年虽然还不至于让我们体内细胞的新陈代谢产生从量变到质变的飞跃，但也足够让一个毛头小子从游戏中抽出身来，和身边多年不离不弃的爱人组成虽不奢华但却温馨的小家。当然这一千余个日日夜夜也足以让一个"阳光宅男"变得更宅，虽说窗外的阳光其实并没怎么变……越老人越懒的魔咒看来是谁都躲不掉了，反映在自己身上就是字写得越来越少游戏倒欠得越来越多。当《现代战争2》已横扫全球时自己几天前才在《战火世界》中于仆街数次后艰难地干翻纳粹；当靠砍人扬名立万的坂垣老兄已经转行玩枪时自己才刚开始在魔女的世界中领略贝姐的妩媚性感……要说自己这几年在游戏方面坚持得最好的也就只剩在平均两月的滞后期内把《游戏·人》一期不落地都看完了。工作、学业、家庭、未来的责任，还有如今比任何千万级大作都火的"2012"，都在"潜移默化"中蚕食着游戏的时间、青春的梦想、张扬的激情、以及易逝的韶华。

藤曦、清国倾城、十大恶劣天气、Lancer、Delphi、Silence，还有自嘲已从"美少年"进化为"怪蜀黍"的胜哥……有些朋友已变得和我们每天呼吸的空气一样自然，自然到你甚至察觉不到他们的存在，只有当我们在时间这条线上划出刻度，打上节点，才能体会到它那"润物细无声"的无穷威力。

身边有个玩X360的好友常叫我上LIVE一起玩，但我却更喜欢一个游戏的单机部分，这在联机为王的今天完全可以称作是违反进化论的行为。但于我而言那种感觉就像在一个阳光明媚的下午，泡上一杯清茶，慢慢翻看最新一辑的《游戏·人》，有些只属于个体的感动是群体行为永远也代替不了的，就像强调互动的游戏取代不了书籍和电影一样，在这个浮躁的时代，只要你还拥有一颗游戏人的心，这种感觉，你一定懂的。

再过两年，《游戏·人》就将迈入生命中的第一个十年，那时的游戏主流是什么？杂志上又会有哪些新面孔和我们见面？世间万物唯变化不变，回顾过去和展望未来都拥有让人无法抗拒的魔力，因此在见证历史之前，就让我们先翻开书页，在一行行灵动的文字间为这个已经陪伴我们走过八年岁月的老友送上最诚挚的祝福：

《游戏·人》，生—日—快—乐！

贺春 上海读者

恍然间发现，原来《游戏·人》已陪着我走过了八年。对于我个人来说，这八年是人生中重要的八年，而《游戏·人》在这一路上一直陪伴着我，从中学时的困难学生，到大学时的突飞猛进，再到现在作为一名教师的我不断为将来努力打拼，这其中每一个时期，都有着《游戏·人》的身影。而我也在这八年间看到了《游戏·人》的不断发展和飞跃。

要问我为什么一直对《游戏·人》情有独钟，我相信许多贵刊的忠实读者都会有和我一样的回答，那就是《游戏·人》始终立足于文化的独特性。相比八年之前，如今网络已经相当普及，在这样的条件下，若只是想要单纯地寻找某个游戏的资讯的话，只需随意地那么一搜索，任何你想要的攻略、秘籍、视频都会一一现身，其便利程度已经甚至超过了普通的杂志。在这样的背景下，我们不禁要问传统的游戏杂志如何求得发展？不得不说《游戏·人》在这一方面另辟蹊径。在这个资讯泛滥、人心浮躁的时代，《游戏·人》能让我能静下心来品味游戏业发展的历史以及游戏公司的幕后故事，包括游戏评论，和向玩家推荐电影动漫等内容，都是我个人非常喜欢的。而这些，正是其他游戏刊物很少涉及到的。

我不知道当初你们决定打造《游戏·人》这样一本杂志时，是不是仅把它当成一个实验项目，因为到目前为止，我也没有在市面上看到与之类似的刊物。但作为读者而言，能有这样一本杂志在身边真的非常欣喜。

我并不想对《游戏·人》说什么过于华美的赞誉之词，或述说其如何影响我的生活。因为这本朴实的杂志一直以朴实的方式存在于我的生活之中。就像在《心灵捕手》中Robin Williams说的那样："你想要什么，这是个非常简单的问题。"相信《游戏·人》一直明白自己想要表达的理念是什么，而我也深信这样的一种执着会让她在历经时间的打磨后，焕发出真正的神韵。



张博宇 哈尔滨读者

八周年寄语我琢磨了一下，本想摘录一段《憨豆先生的假期》中不错的句子，可是总觉得有些东西想要自己表达出来，既然文体不限就写了下面一段，字数不到一万，不知编辑看着是否累。若要刊登最好全文刊登，有不明之处回我邮件我来翻译。

诞于千年之初，你我为友四年，今逢八载之期，回忆过往，历历在目。初闻你名于同室刊物，无为用心，乃一目而过；再闻你名，因女色之缘，你携美于市，引人侧目，遂用心于你；三闻你名，于朋友之室，经三方引荐，始与你结识，渐为熟稔，间或书信礼品不绝，情谊渐佳，遂交心于你，始知友情可贵。

若论友情之贵，先言人性之异。上古之时，人能群而牛马不群，人群而心齐，心齐而力大，力大而事无穷。众神惧人之交心，毁巴别塔，分语言，隔人心，遂地裂九州，人区蛮夷，争乱疾痢乃始，千载不绝，自此人交心之难大于登天，古训"得一知己足矣"诚不欺我。

从来交友不易，而自遇你以来，初为书信问候，你热情回复，渐为赠送厚薄，进而游戏琐事无不谈，你听之劝之，慰之励之，甚合我心。交友如饮醇酒，岁长味淡而意无穷，感激之情轻而朋友之意浓，你我共为此点，幸甚，幸甚。今为友之生日，无甚长物，提此记叙以念之，望友如意顺通，渐大渐强。

刘思 郑州读者

第一次遇见《游戏·人》是在书摊上，刚好眼前的那一辑附赠的是我非常喜欢的《侍魂3》的音乐CD，所以就买了下来，而回去细看后感觉挺合自己口味，从此就开始每本追着买，算来已经有五六年了，这期间也时而购买了其他的游戏杂志，有几本逐渐放弃，而事实上，在三年前，自己大学快毕业的时候，就已经不再买其他游戏杂志，惟一坚持的只有《游戏·人》。非常感谢，两三个月才出一本的《游戏·人》，可让我省了不少钱啊，呵呵！

不过说真的，让我坚持购买的原因，正是因为你从不与时间赛跑，而是在和时间喝茶；不是在赶制一份快餐，而是在特制一道道让人难忘的拿手菜。这一切造就了你的与众不同，就好像我翻出五六年前自己购买的第一本《游戏·人》时还能看得津津有味一样，时间并不能抹去你的魅力。所以记住，你要做的是能够传承下去的东西，请一定坚持下去。



李长安 南宁读者

初识《游戏·人》是一个深秋，在校门口的报刊亭中，我一眼便发现了它，静静躺在一堆纷乱的杂志中，大大的"游戏·人"三字在满眼的时尚杂志中孤芳自赏。我鬼使神差地便买下了一本，这便是我与《游戏·人》的初次邂逅。

记得读《游戏·人》时，总喜欢边听附送CD边看杂志，绝妙的音符和瑰丽的游戏文化交织在一起，让人耳目一新。纵使我并不是真正意义上的玩家，实属无机一族，可依旧喜欢上了游戏，喜欢上了《游戏·人》。游戏、电影、小说、动漫，《游戏·人》涉猎的范围并不局限于游戏，而是对于一种文化的探索，对一种生活态度的追寻。这一点，是其他游戏杂志所没有的，这也是《游戏·人》的可贵之处。

CD的音乐还在继续，我已经不记得这是循环播放的第几次了，合上书本，朋友来代我，顺便把我的《游戏·人》抢走了。偏远的小城镇里，还有和我一样喜欢游戏、喜欢《游戏·人》的伙伴。有些志同道合的朋友会不时让我帮忙去购买《游戏·人》，但大多时候我给予他们的都是失望的回答，《游戏·人》最新一辑并没有出，此时的失落是可想而知的。《游戏·人》出版间隔的时间很久，真希望能再加快一点。

胜负师曾说过："《游戏·人》不知从什么时候开始，成为了一个孤独的长跑者。"我希望《游戏·人》能够明白，这里还有我，还有着一群无机族在默默支持着《游戏·人》。

各位《游戏·人》的编辑们，你们辛苦了。八年时间，《游戏·人》陪着我们成长，让我们真正了解了游戏文化，游人生活。相信《游戏·人》会越做越好。最后，真诚祝愿《游戏·人》八周岁生日快乐。

邓天辉 新疆读者

首先，在此祝《游戏·人》第八个生日快乐。

高三那一年，我自FC之后又开始接触TV GAME了，也第一次接触到了《游戏·人》。我和刚接触这个领域的玩家一样沉迷，可以说是骨子里的游戏魂被点燃了吧。只可惜当时没有主机，只能偷偷摸摸，到同学家蹭机子玩！为了玩游戏，我还和家人吵了一架，不过为了高考，后来还是忍了，好好学习，天天向上，当然，地狱般的高三寂寞难挡啊！此时，UCG进入了我的世界，哪怕玩不到游戏，看看新闻和攻略也还是很爽的，新游戏的咨询也让我对自己今后的游戏生活充满期待。

不过UCG的攻略新闻占了大头，满足不了当时的我对游戏文化的渴望，看到《游戏·人》时，第一感觉就是相见恨晚，如此丰富多彩的内容，在同类杂志中是相当罕见的！自从结识了《游戏·人》，我突然感觉自己的"人参"一下子充实了许多……

《游戏·人》填补了我游戏"人参"的大部分空白，自FC之后，我跳过了好几次游戏机的升级换代，直到前两年爸妈给我买了PSP，后来又买了PS3，我爸妈对我很好，除了高三那会儿，并不反对我的游戏爱好，现在手柄抓在手里，真的很感谢他们。他们虽然依然不喜欢游戏这种东西，但他们能不反对，对我来说已经很幸福了。

我一直在记着胜哥说过的那句话：玩着游戏的那一代人已经长大了，只要我们玩家不放弃游戏这种爱好，那么一家人其乐融融地坐在电视前玩游戏的日子就不远了。

最后，还是要说一句你们可能早已听腻的话，祝《游戏·人》越办越好，感谢这几年有你相伴！

马妍 天津读者

有一种气质叫超凡脱俗。

你是一朵并不美丽的花儿，盛开在碧草丛生的大地上，你在那千娇百媚的同伴之中，只是一个不起眼的角色。所以看到你的第一眼，大多数人往往没什么好感。你没有玫瑰的似火热情，你没有蔷薇的张扬狂放，虽然时常会听到旁人的冷嘲热讽，但你依然不遗余力地，释放着属于自己那份独有的光彩。抱着试试看的心里与你相处，原来你并不是用外表来征服对方。跟你在一起，便会觉得心宁神静，温馨舒适。你犹如一位满腹经纶地隐士，将我们不曾了解的东西娓娓道来，谈吐优美，字字珠玑，傲立在这俗世之上，永远都是那么气定神闲。

有一种美丽叫不拘一格。

你虽然没有穿着华丽的衣衫来见我，有时甚至还丢三落四，但我每次看到你在老地方等待我的身影时，我都会乐得合不拢嘴。你每次的出口成章，你每次的沉默忧伤，你每次的笑而不语，我都能从你身上，发现别样的美丽。有时你的口吻像个老师，摆出一副正经八百的架势讲述真实的历史，有时你却像个孩子，用画笔调皮捣蛋地勾勒出虚幻的梦境。时而抒情，时而哀愁，时而激昂，时而喧嚣，你总是在光怪陆离地景色中不断地变换着形态，并用自己的音色调和着异动的旋律。如此千姿百态的你。怎能不叫人怦然心动？

有一种精神叫坚持不懈。

从你开始呀呀学语的那天，大家便对你寄予了无限地期望。你在万众瞩目下走向了人生的舞台，想必担负了很多的压力吧？成长的道路上并非一帆风顺，而你这一路上究竟历经了多少坎坷和磨难？你很坚强，也很勇敢，即使摔倒了，出尽了洋相，你也没有哭泣，只是笑着站起，然后继续向前。于是，在那遮天蔽日地森林深处，有一株幼苗正努力地破土而出，吸收着阳光雨露的精华，想要成长为参天大树，扎根在这片苍茫干涸的大地上。你没有被困难所击倒，反而坚持不懈地勇往直前，终于，你走到了今天。

有一种性格叫桀骜不驯。

向商业化靠拢，在这个时代是再平常不过的事。打广告、加赠品、玩包装……各个商家竭尽所能地花样百出，为的就是能让顾客流连忘返。可你偏偏与其背道而驰，不理会那世俗陈规，不让自己浓妆艳抹，素颜白面的朝向世界，因为，你就是你，不用刻意去模仿别人，只做自己。当你发现了自己的不足，便如同一只正在茧中沉睡的蝴蝶，积蓄着强大的能量，等待着破茧成蝶的时刻。据说茧中的幼虫，要经历七次蜕变，才能化作美丽的蝴蝶，展开身后的翅膀，翱翔天际。不在沉默中爆发，就在沉默中灭亡。你带着不屈不挠地决心，闪耀着微弱地光芒，艰难地完成了自身的变革。不过，你还是你，铮铮傲骨，任谁也无法改变。

有一种态度叫与世无争。

你从来不曾得到过什么，但你从来也不奢求什么，你只是远远站在尘世之外，享受着悠闲惬意地生活。不管世界如何风起云涌，似乎都与你毫不相干。不必跟她们争夺花魁的位置，不必跟她们探讨未来的问题，抛开争斗挽起衣袖，无欲无求才会自由。即使前方有千难万险，任凭天意如何捉弄，你依旧对其置若罔闻，因为，你已经学会了与世无争。与其为了争名夺利拼到你死我活，不如淡泊名利，方能笑傲江湖。

有一种声音叫放飞梦想。

我在你那里听到过很多声音，烦恼时的焦躁，落泪时的伤感，无聊时的空寂……据说鸟儿在飞翔的时候，它的飞行姿势，也是根据心情的好坏来决定的——归巢时的急切，遇敌时的仓皇，吟唱时的悠闲，逃生时的紧迫……你向我们传递过来的声音，总会让我们感同身受，并情不自禁地与你一起啼唱，而只有亲自聆听过的人，才能体会出它的美妙。我们在耳边听到的仿佛是璀璨的星海中，飞往宇宙尽头的巨大飞船，承载着无数人的梦想，停靠在无风无浪的心灵港湾中。属于我们自己的梦想和传奇，正等待着我们用汗水和青春，亲自去书写。

八年的时间如白驹过隙转瞬即逝，足以改变一个人的命运。更何况是一本以面向小众、有关游戏文化的杂志？在老牌游戏杂志竞相倒掉的时候，你的步伐却依然稳健坚挺，这不得不说是一个奇迹。请你一如既往，不要让我们失望，让我们相约下一个八年！

费思超 内蒙古读者

不知道为什么，看到"8年"这个时间竟然首先想到了8年抗战。诚然现在人们生活在太平盛世，可以尽情享受和平带来的各种娱乐活动，但是做为一个游戏人，做为一本游戏杂志，我们和《游戏·人》依然需要和这个时代继续抗争。我们这些青春已经散场的老玩家需要和生存带来的压力抗战，让我们苍老的游戏人生继续绽放它的光芒。而《游戏·人》需要和这个时代的网络媒体带来的巨大冲击抗争，需要用实际行动去证明网络并不是万能的，这本杂志具有互联网无法比拟的优势——她能从更深层次挖掘游戏与人的价值。

8年的时间看上去很漫长，其实和国内大部分玩家的游龄比起来，这只是段非常短暂的时光。8周岁的《游戏·人》依然还有很长的路要走，尽管我们谁也无法预知前方的道路上有什么在等着这本如同孩子般天真的电玩杂志，但我仍然想陪着她多走一段，再多走一段。借用胜负师在"胜子降临"时曾说过的一句经典的话来表达我最后的祝愿吧，"我能想到的最浪漫的事，就是让你看着我慢慢变老。"







李梦华 河北读者

真没想到，这么快就到了《游戏·人》的8岁生日了，想起上次庆贺5周年就好像是昨天的事。8年，可不是一段短暂的时间啊！8年可以改变很多事情，但我发现，《游戏·人》的风格居然一点没变，就连CD里的音乐也是如此，看来《游戏·人》已经做到“只要确定了正确的方向，就会一如既往地走下去”，这令我很是佩服，也很欣慰，这是我8年来一直追随《游戏·人》的根本原因！

8年确实可以改变很多东西，我从8年前不问世事的学生变成如今养家糊口的上班族，也经历了成年人所应经历的一切，不知何时，对游戏的热情开始慢慢退去，当年熬夜打机的情景一去不返，几台主机，送人的送人，沉箱的沉箱，而惟一不变的就是购买《游戏·人》的习惯，是《游戏·人》把我从一个普通玩家变成一个有内涵的游戏人，让我受益匪浅，相信许多读者都是如此！

从8年前第一次接触《游戏·人》，我便本本不落地看着她成长，如今8年过去了，《游戏·人》也终于变得成熟，作为国内惟一一本游戏文化杂志，我一直担心她不会走得太远，毕竟受众面积太小。现如今，这种担心已不复存在，《游戏·人》在游戏杂志界用她独树一帜的风格，证明了她存在的价值！

像我这样的80后，这8年是人生的黄金时段，8年的生活有喜有哀，有高潮有激情，但更多的是平凡。8年来，《游戏·人》用文字、音乐汇成点点滴滴的记忆却让我永远难忘，在平凡的生活中有这么美好的记忆对我来说无比重要。诚然，游戏已经慢慢离开了我的生活，真正离不开的其实是精神寄托！虽然不玩游戏了，但游戏的魂永远存在，我还会一直关注游戏界，还会一直用心去感受游戏文化，因为自己早已认定，要做一辈子游戏人。

邓晓隽 上海读者

八年前在大学书报亭里偶遇《游戏·人》，记得那时还不是胶订而是骑马订，封面是《DOA》的一位女角色，内文是亚光铜版纸，看着大段大段的文字编排有致，很是称心。后来每次路过文庙的书刊批发部，看到《游戏·人》便赶紧下手，老板说《游戏·人》虽然进货不多但总是销得很快。编辑的越发成熟和办刊思路的多方磨合，就连印刷用纸都换了好几次。如今的《游戏·人》已经褪去了初生的青涩，焕发出曼妙的成熟韵味。能够静下心做一本相对小众、盈利未知的杂志很难，尤为可贵的是这一难便是八年。没有任何的商业广告，实打实的文字和情感，希望《游戏·人》能够继续走下去，在如今浮躁喧嚣的期刊市场上自成一股清流。

胡浩 沈阳读者

生命之轮悠悠转转，穿过镜花水月的许诺，透过眉宇间沧桑的流年，一转眼，已过了千年。

《游戏·人》八岁了，心情尤为激动，庆祝《游戏·人》八岁生日的同时也为自己有勇气写出第一封信而欢喜，不过本人要真诚又弱弱地说上一句，我不是《游戏·人》的骨灰级读者，阅读并喜欢上这本杂志也就一两年，手中有杂志将近十本，虽然如此，我对她的喜欢却发自内心。

每次翻开《游戏·人》的第一刻，会先读一下“小编与上帝”，我认为，一本杂志的兴衰是与读者分不开的，胜哥在与读者亲切畅谈的同时又悉心采纳读者意见，更重要的是，此版块为大家创造了一个清新的环境，仿佛一个温馨的家，让人感觉心里十分温暖。在此不得不提到一位令我印象深刻的读者——哈尔滨的张博宇同学，在我的印象中，该同学每次必写信，每次的信都很长，有这等毅力，令人敬佩。转念一想，《游戏·人》得到这样如知己般的读者，夫复何求？想必八年来，有很多读者都诚心诚意地支持着《游戏·人》吧！

胜哥曾为回信人过少而忧心，是啊，看者人多，有心提笔者人多，但真正去写的人却少之又少，这种现象，我虽无力改变，但却可尽自己绵薄之力。日后，如无变动，每看一本杂志，我定会写上一封回函，提出自己的意见，给小编们以鼓励。

书不尽言，来日方长，诚祝《游戏·人》八岁生日快乐，我们下回再见！

王菁益 上海读者

《游戏·人》已经走过了八个年头，在这八年时间里，作为读者也变换了很多场所，从一个中学生变成了大学生，又从大学生变成了在职场拼杀的“杜拉拉”。杂志有一部分稳定的读者，可喜可贺，但想有更长远的发展还得继续努力，对未来，还是希望杂志在保持固有风格不变的同时能够吸引更多的人。

买了八年杂志，信没写几封，当潜水员还行，做学生老是回答问题，做读者了还来回答问题，没意思；另一方是觉得想看看编辑每次能整出什么新花样。我重新翻了翻旧杂志，发觉文章很少有重复，不断地在推陈出新，即使题材在变，内容上我也了解，但不同的角度还是能带来不一样的感觉。编辑在想读者要看什么，读者在猜编辑会做什么，就我个人而言还是很有趣的，看到意想不到的内容、精彩的评论还是会让我热血沸腾！

杂志八年诞生了很多为读者津津乐道的文章，业界、文化、小说、评论，这些优秀的作品丰富了读者的见闻，让玩家有了深入了解游戏各方面的途径。八年下来，许多读着杂志的人都成长，杂志的高质量、高品位似乎也宠坏了一部分读者，看到那些并没有认真看杂志的人随声附和的批评，觉得现在做杂志真的很难，但还是希望你们能坚持下去，出版周期长我们可以等，可以忍，但前进的步伐千万不要停下来。





依然记得那年拿到《游戏·人》第一辑时的兴奋，依然珍藏着那张陈旧的CD，依然想再次将它放入CD机——轻轻地按下播放键；

突然意识到，满是伤痕的CD再也播不出曾经让自己感动到流泪的音乐，原来弹指间——人生最闪耀的八年已如流星飞逝。

八年后的今天，我们依然没能学会去描绘未来的自己；但很多年以后，每次音乐飘向耳际，我们依然会记起这个夏天。

当怀念化为感动，青春便成了回忆中永不褪色的音符，一路回响在人生长路……

序号	曲名	演唱者	出自	时长
01	杂贺孙市主题音乐	—	PS3/Wii 游戏《战国 BASARA 3》背景音乐	3:02
02	碧罗の天へ诱えど	KOTOKO	PS3/X360 游戏《苍翼默示录 连续变幻》主题曲	4:06
03	永远の歌姬	水树奈奈	剧场版动画《莱顿教授与永远的歌姬》主题曲	7:03
04	if	西野カナ	剧场版动画《火影忍者 疾风传 失落之塔》主题曲	4:42
05	HIGHSCHOOL OF THE DEAD	岸田教团	TV 动画《学园默示录》片头曲	3:22
06	火鸟	JAM Project	专辑《MAXIMIZER ~ Decade of Evolution ~》收录曲	8:16
07	片想いサンバ	初音未来	街机游戏《初音未来 女歌手计划 Arcade》收录曲	3:01
08	Magical Sound Shower	初音未来	街机游戏《初音未来 女歌手计划 Arcade》收录曲	4:13
09	Ready Go！	May'n	TV 动画《大神与七位伙伴》主题曲	4:26
10	微笑みフォトグラフ	爱花／凛子／宁宁	NDS 游戏《Love Plus+》主题曲	4:47
11	i Love	azusa	PS2 游戏改编动画《圣诞之吻 SS》片头曲	4:25
12	POWDER SNOW	Suara	PS3 游戏《纯白相册》结尾曲	5:12
13	逆光	石川智晶	PS3/Wii 游戏《战国 BASARA 3》结尾曲	5:43
14	Let It Snow	Dean Martin	PS3/X360 游戏《黑手党 II》插入曲	2:00

《游戏·人》第三十八辑音乐CD介绍

1 杂贺孙市主题音乐

作曲：大谷幸 作词：— 演唱：—

到目前为止，《战国BASARA 3》是今年我个人耗时最多的游戏，在170多小时的征战中，其原创音乐早已经听得滚瓜烂熟，其东西合璧和挥不去的日式和风都与我的听觉神经比较合拍。不过因为只能推荐其中一首给各位读者，那就只能根据第一反应，送上这首“杂贺孙市主题”。这是一首充满西班牙风情的BGM，有着弗拉门戈的华丽与奔放，除了激情的吉他演奏，还穿插点缀了一些东方乐器，旋律悠扬，节奏明快，与孙市姐姐的果敢可谓相得益彰。杂贺孙市在《战国BASARA 3》中以各种火器为武器，既有华丽的连段，又有惊人的爆发力，再加上夸张的攻击距离，让她成为万能型的角色。出众的角色性能，与琅琅上口的角色主题音乐，都是女版杂贺吸引玩家的理由。





2 碧罗の天へ诱えど

作曲：C.G mix 作词：KOTOKO 演唱：KOTOKO

落ちて行く影に　ふっと伸ばした手が
络めとったように巻き戻る时间
幼き想い出　远く去った记忆
恸哭の狭间に　浮かんで消えた
真っ直ぐに立つのが　何故こんなに辛いのか？
独りきりで行くと决めたはずなのに
歪みねじれた世界で　何を探すと言うのか？
信じたくて　ただ　求めるだけ
孤独のランプで照らし
破坏の果ての明日を　ここから见つけよう
命に矢を引いて

操られる街　创られた正义
聪明であるが故　流れてく泪
混沌に芽吹く花　解けゆく秩序
缲り返す今に　别れを告げて
空白の心を　何かで埋めたくて
伤ついた刃は　再び呼び合った
変わり始めた时空で　いつかの声が嗫く
本当の恶は目の前にあると
不毛だろうと言われても　守るために坏してく
いつかは苏る　天があるのなら

ほんのひと时　宿る器
なのに　どうしてこんなにも爱しい？
白い翼が羽ばたき　生まれ蠢く黒い影
光に今を夺われてく
选ぶ道が无限なら
霞むこの目を细めて　ここから眺めよう
苍に染まるまで



时隔一年，《苍翼默示录》家用机版最新作《连续变幻》再度与所有热爱2D格斗游戏的玩家见面。和前作一样，演唱主题曲的依然是KOTOKO，妖媚的声线配以哥特式的曲风，独特的个性之美被展露无遗。而《苍翼默示录 连续变幻》的剧情也与这首歌一样，同样表现了平静之后的暴风雨，围绕“苍之魔导书”的幕后角色纷纷在游戏中登场，让玩家愈发期待新作的故事发展。如此引人入胜的剧本设定在同类格斗游戏中是难能可贵的，加之本作同时有官方中文版推出，即便是不擅长日文的国内玩家也一样能乐在其中。



向着坠落的影子伸去的双手
周而复始的时间缠绕在一起
幼时的回忆 逐渐远去的记忆
在恸哭的狭间中 漂浮着远去
笔直地站立 为何如此痛苦
明明早已决定独自走下去
在这扭曲的世界中到底有何值得追寻？
只是想去相信 不停地去追求
孤独的灯光指引着 在破坏的尽头 从这里寻找明日吧
向着命运射出箭矢

操纵的城市 被创造出的正义
因人们的自作聪明 才会有流淌的血泪
于混沌之中萌芽的花朵 崩离瓦解的秩序
告别这不断重复的现在
想要用什么去填满 那空白的心
与满是伤痕的刀刃 再次互相呼唤
开始改变的时空之中 何时的声音在耳边低语
诉说着真正的罪恶就在眼前
即时是徒劳也罢 只为守护而破坏
如若有着天空的话 在何时定还会复苏

存于瞬息之间 稍纵即逝的存在
明明如此 却又为何会如此深爱着无法割舍？
伸展开来的洁白之翼 蠢动生出的漆黑之影
现在正被光明不断地夺走
如果还有着无限的选择道路的话
那么就用朦胧的双眼 从这里眺望吧
直到遍染苍色为止

3 永远の歌姬

作曲： 齐藤恒芳 **作词：** 齐藤恒芳 **演唱：** 水树奈奈

水面に浮かんだ
星の光たちはうたう
この心は　あなたの胸
寄り添いつづける

木漏れ日きらめく
森の雫たちはうたう
この瞳は　あなたの梦
见て眠るだろう

深い水の底　沈む命たち数えて
いつかはこの愿いが届くことを信じる
今は永远の　静けさだけたたずませて
爱する者の泪……海に変わる

千夜に彼方に　あなたが
微笑む日が来るのなら
もう二度と　泣くことはない……
千夜の彼方に
あなたと出会える日が来ることを

梦に见て　この歌をうたおう

爱する人の笑颜に　再び出会える
遥かな时の向こう　约束信じて
空がつながる未来に
あなたはいるから
想いに导かれて　いまあの日に还る…
あなただけに
捧げる泪は　尽きることなく
あなただけを
想いつづけて眠る……
爱するあなたを
想いつづけて　眠るよ　今

漂浮在水面
星光在歌唱
这份心情
不断靠近你的胸口

树荫下闪烁的光线
森林的水滴在歌唱
这份眼光
注视着你的梦境入睡

沉没在水底深处的无数生命
我相信愿望总有一天会传达
此刻让它永远地宁静
深爱之人的眼泪……汇聚成大海

无数的夜晚 遥远的天边
总有一天你会带着微笑
再也不用流泪……

无数的夜晚 遥远的天边
总有一天我会与你相遇
唱起那首梦境中的歌曲

深爱之人的眼泪 总会相遇
在遥远的时间尽头 相信约定
天空连接着的未来
会有你在那里
在思念的牵引下 现在就回到那一天……
只为你而流的眼泪
永远不会流尽
想念着你进入梦乡……
心爱的人
想念着你 此刻进入梦乡……



《永远の歌姬》作为剧场版动画《莱顿教授与永远的歌姬》的主旋律一直贯穿全剧始终，水树奈奈在演唱这首歌曲时使用了美声唱法的演唱方式，婉转悠扬的旋律烘托着奈奈天籁般的歌声，尽显她深厚的演唱功力，足以令听众如痴如醉。相信各位在听过本曲之后也会对奈奈的实力水平有一个全新的认识，由她来饰演动画中的歌姬绝对是当之无愧！



4 if

作曲： GIORGIO CANCEMI **作词：** 西野カナ／GIORGIO13 **演唱：** 西野カナ



西野加奈是索尼唱片最近两年发掘出来的当红新人，她19岁出道，今年21岁。尽管年龄不大，但已经称霸手机音乐下载领域，在日本高中女生中拥有极高的认知度。西野加奈的曲风可谓东西结合，这与她童年的两次留美经历有关，拜此所赐她的英文发音之标准是普通日本歌手所不能比的。在留美期间她对HIP HOP、R&B、雷鬼等多种音乐类型都有了解，16岁时回国参加了索尼唱片举办的新人选拔赛，参加人数达4万人，其母在其不知情的情况下帮她报了名。西野加奈在"被报名"的情况下仓促上阵，结果在4万人中一举夺魁，并借此为跳板在1年后正式登台演出，正式踏上流行音乐之路。

其实个人去年就想推西野妹子，但当时她和ACG全无交集，贸然推荐的话有点师出无名。如今正值她为今夏全日本上映的《火影忍者剧场版NARUTO疾风传 失落之塔》演唱主题曲《if》，终于可以名正言顺地推荐了。西野加奈的歌曲拥有两大特点，一是曲风融合了东西方的特点，其出道曲《I》发售时曾同时在日美两国推出下载，这是日本音乐史上破天荒的第一次；二是她亲自撰写的歌词朴实感人，有乐评人说她的歌词带给女性高度的认同感，因此获得了女性歌迷压倒性的支持。



もしあの日の雨が 止んでいたなら
きっとすれ违っていただけかも
いつも通りの时间に バスが来てたなら
君とは出会うことがなかったんだね
もしも少しでも あの瞬间がずれてたら
二人は违った运命を辿ってしまってた
君と同じ未来を ずっと一绪に见ていたい
同じ星を　同じ场所で 见つめていようよ
君の描く未来に 私はいるのかな
同じ空を　同じ想いで 见上げていたいよ

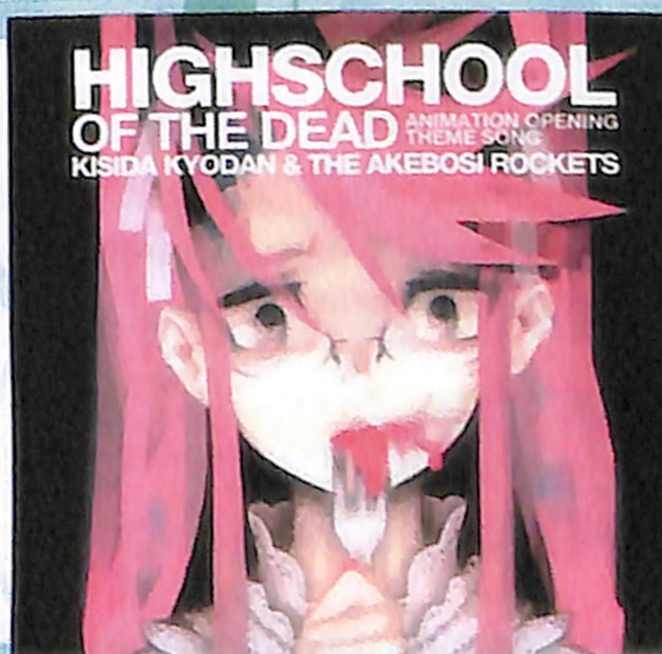
口癖や仕草も よく似てきた二人
まるでずっと昔から知ってるみたいだね
同时にメ-ルしたり 同じこと思ったり
赤い糸で引き寄せられてるのかも
偶然は最初から もう决まってたみたいに
重なった二人は运命って信じているよ
君の描く未来に 私はいるのかな
同じ空を　同じ想いで 见上げていたいよ
君と同じ未来を ずっと一绪に见ていたい
同じ星を　同じ场所で 见つめていようよ
君の描く未来に 私はいるのかな
同じ空を　同じ想いで 见上げていたいよ
たとえば泪の日も 晴れの日も二人で
同じ道をいつまでも 手を系いで歩けますように
君と同じ未来を ずっと一绪に见ていたい
同じ星を　同じ场所で 见つめていようよ
君の描く未来に 私はいるのかな
同じ空を　同じ想いで 见上げていたいよ

如果那天的雨就此停止
我们肯定会擦肩而过呢
如果巴士依然如期而来
两人也就无法相遇了吧
若是那个瞬间 再有稍许交错的话
你我就会邂逅截然不同的命运了吧
多想和你一起 迎接相同的未来
多想能同在一处 凝望同一片星辰
你所描绘的未来 是否也有我的存在呢？
多想用同样的心情 仰望同一片天空

语气举止如出一辙的两人
仿佛很久之前就彼此相识一般
同时传简讯 心思共同事
也许我们已被一条红线紧紧相连
偶然也许从一开始就已注定
重叠的你我选择坚信所谓的命运
你所描绘的未来 是否也有我的存在呢？
多想用同样的心情 仰望同一片天空
多想和你一起 迎接相同的未来
多想能同在一处 凝望同一片星辰
你所描绘的未来 是否也有我的存在呢？
多想用同样的心情 仰望同一片天空
哭泣的日子里也好 晴朗的日子里也罢
只想跟你紧牵双手 一同继续走下去
多想和你一起 迎接相同的未来
多想能同在一处 凝望同一片星辰
你所描绘的未来 是否也有我的存在呢？
多想用同样的心情 仰望同一片天空

5 HIGHSCHOOL OF THE DEAD

作曲： kishida **作词：** kishida **演唱：** 岸田教团



由同名漫画改编的新番《学园默示录》被称为日本校园版"丧尸围城"，还未开播就受到FANS的巨大关注。动画以逃生为主题，通过各种突变、抉择以及人与人之间最原始的互助将故事不断推向高潮。当每个人被逼入绝境时有可能会激发内在的潜力，但同时也可能会丧失正常的理智，这两种可能性反复交错，维系着《学园默示录》故事的不断继续。为动画演唱主题曲的"岸田教团"本是同人音乐同体，因东方project同人乐而出名，大部分作品风格为金属摇滚，表达强烈的渴望释放、渴望奔跑的快感，让人宣泄内心的压力。

揺れた　现实感　なくしたままで
瓦砾のように　积み重なる
この感伤はどこへ行く？

溃えた希望抱え
赤い雨を拂い走った
梦中に

崩れた　感情の果てに
何を见る？何がある？まだ知らない
儚い　全ての未来は
ただ无音に　目の前に　广がり续けた

消えた　光と影　最後の言叶
望んだのは　ただ明日だけ

この现实はどこにある？

溃えた今を见つめ
赤い雨の中を走った
迷わず

崩れる　风景を超えて
何を知る？何を闻く？もう见えない
儚い　ひとつの未来を
ただ无言に　目の前で　选び续けよう

崩れた　感情の果てに
何を见る？何がある？まだ知らない
儚い　全ての未来は
ただ无音に　目の前に　广がり续けた

摇坠的现实感
如瓦砾般堆积
这份伤感要去向何处？

抱着崩溃的希望
在赤色的雨水中奔跑
不顾一切

在崩溃感情尽头
看见什么？有什么？无从知晓
空虚的 所有的未来
只是死寂般在我眼前不断伸展

消失的光与影 最后的话语
渴望的只是能迎来明天

这份现实到底在何处？

凝视崩溃的现实
在赤色的雨水中奔跑
毫不犹豫

跨越崩塌的世界
知道什么？该问什么？已经看不见
空虚的 惟一的未来
只是默默地在我眼前做出抉择

在崩溃感情尽头
看见什么？有什么？无从知晓
空虚的 所有的未来
只是死寂般在我眼前不断伸展

6 火の鸟

作曲：福山芳树 **作词：**JAM Project **演唱：**JAM Project

翼、雷の怒りに触れた　生まれ来る炎……名は火の鸟

ずっとずっと大昔
人も动物も命あるものすべてはひとつ

心はお互いに通じあう日々
言灵はすべて与えていた

人は力を爱すべき母なる大地、父なる空へ捧ぐ

いつしか时は过ぎ愚かな人が
少し少しずつ生まれて来た

自ら神と名乘り出し
风や雨、トモダチを操り出し……

遥かな地平线より　怪しい云が立ちこめる
もうすぐ岚が　やってくる
逃げられない
大地は乾き枯れ果て　空は引き千切られたんだ
もう伤つけないで　この地球は
谁のモノ？

破灭へと续く　countdown　黒る火种は　expand
傍若无人　it's too late
変えられない……

解り合える术は无い　アンバランスな
そんな世界
一色触发　危险な状态
もう戻れない

破灭へと续く　countdown　怒りの炎が　expand
未来への代偿　it's too late
避けられない……

最强の刺客达よ　いま苏れ！
反逆の刻印を　背负いながら
未来を斩り拓いて　革命　起こせ！
破灭の历史は　缲り返されてく
この时代に生まれて来た事を　咒え！
结末へ向かって　加速する运命……

空が哭いている　风は叫び续ける
怒りに满ちた　地球の叹きが　大地を包み入む

泪は枯れ果て　瞳は暗を见つめ
犯した罪の重さを　仆らは　初めて知ったのさ

でもほら　废墟の中　名もなき花の种が
小さな命の芽を　芽吹くのを见つめてごらん

そうだよ　きっと仆ら　再び勇气を持ち
新しい　この时代を　生きて行ける　未来を信じて

さぁ　行こう　すべてを今　仆らの星にたくし
もう一度　歩き出そう

「神よ！人々にどうかその手を……」
翼、广げて愿う火の鸟

羽翼触动怒雷 与生俱来的火焰……其名为火鸟

在遥远遥远的过去
人、动物与所有生物皆为一体

心灵相通的每一天
语言之神赐予一切

人类被亲爱的大地之母、天空之父高高捧举

不知不觉
愚蠢的人慢慢诞生

他们自称为神
操纵风雨 甚至朋友

在遥远的地平线那边 升起奇怪的云朵
暴风雨即将来临
无法逃避
大地枯竭 天空被撕裂
请不要再伤害地球
这是谁的？

毁灭在继续 倒计时 星星的火种 在延伸
旁若无人 一切太迟
无法改变……

无药可施 这个失去平衡的世界
一触即发 危险的状态
已经回不去

毁灭在继续 倒计时 愤怒的火焰 在延伸
对未来的代价 一切太迟
无法逃避……

最强的刺客们 此刻苏醒吧
背负叛逆的刻印
去革命 去开拓未来
毁灭的历史 在不断继续
诅咒诞生在这个时代
向着终结加速的命运……

天空在恸哭 狂风在嘶叫
充满愤怒的地球在叹息 逐渐包围大地
泪水枯竭 眼眶被黑暗吞噬
我们这才认识到自己犯下的种种罪行

但在废墟中 无名的花种
渺小的生命在萌芽 请注视这个刚发芽的生命

没错 我们一定会再次鼓气勇气
相信未来 向着新的时代前进
来吧 上路吧 此刻将一切托付给我们的繁星
再次迈出脚步
“神啊，请一定要帮助人类……”展开翅膀祈愿的火之鸟





八重樱推荐

《火の鸟》是收录于JAM Project今年6月发售的新专辑《MAXIMIZER ~ Decade of Evolution ~》中的原创歌曲。提到JAM Project，大家大概首先会想到的都是他们为“《机战》系列”所演唱的那些热血主题曲，而近几年在影山浩宣的率领下，JAM Project的作品开始向着呼吁和平、消除歧视、保护环境等公益领域发展，展现出了他们身为艺人所具备的极高社会职责感。《火の鸟》曲长8分钟，旋律经历了由缓入急，再由急渐缓的几个阶段，将人类从与地球共生到对环境无情破坏的过程化为音符展现于听众面前。高潮部分的男声合唱悲壮中透出点点的希望曙光，仿佛是在告诫着人们，爱护我们所生存的家园，这一切都并不晚。

7 片想いサンバ

作曲：オワタP **作词：**オワタP **演唱：**初音未来

君が好きで　君が好きで　この心が　はじけそうだよ
好きだ　君が好きだ　この气持ちは　止められないよ
だから　早く君に　この心を　知ってほしいよ
好きだ　君が好きだ　この气持ちに　早く气付いてよ

君のことが昔から好きだよ　君のたよりないとこが好きだよ
君が好きだよ　恋しているよ　だけど君は私を见てないよ

私昔から好きだよ　君をいつでもどこでも见てるよ
君が好きだよ　爱しているよ　だけど君はとてもにぶいよ

頑张るよ　负けないよ　君を幸せにしてやんよ
泣かないよ　前向くよ　私がなんでもしてやんよ
私のことは所诠お友达で　なんにも君は考えてないでしょ
气付いてよ　苦しいよ　そろそろ私も泣いちゃうよ

私の气持ちに气付いてよ　片想いはもう嫌なんよ
じらしたりなんかしないでよ　ホントは气付いているんでしょ
いいから私を诱ってよ　断ったりなんかしないよ
抱きしめてくれるだけでもいいんだよ

だけど今の关系は好きだよ　别にこれでも满足してるよ
君と话すよ　君と笑うよ　それで私は幸せなんだよ

私告白はしないよ　今の关系坏すの嫌だよ
私话すよ　私笑うよ　これ以上进むの怖いよ

行かないよ　やらないよ　私の气持ちは言わないよ
知らないよ　とめないよ　君はこのままでいいんだよ
私のことは所诠お友达で　これから先に进むとかないでしょ
气付いてよ　悲しいよ　私もたまには泣くんだよ

私の气持ちに气付いてよ　片想いはもう嫌なんよ
じらしたりなんかしないでよ　ホントは气付いているんでしょ
私もそろそろ饱きちゃうよ　嫌なら引き止めてみせてよ
一言好きだと言ってほしいんだよ

私やり方间违ってるかな　私损な生き方してるかな
君はなに考えているのかな　君の气持ちを覗きこんでみたいんだ
二人で游びに出かける　そしてそのまま最後はバイバイ
それはやっぱりなんか変だよね　だから早く抱いてください

私の气持ちに气付いてよ　片想いはもう嫌なんよ
じらしたりなんかしないでよ　ホントは气付いているんでしょ
别れ际に飞びついてみる　そのままくちびる押しあてる
慌てる君をニヤリと见つめてみる

君が好きで　君が好きで　この心が　はじけそうだよ
好きだ　君が好きだ　この气持ちは　止められないよ
今は　早く君と　この心を　通わせたくて
好きだ　君が好きだ　この气持ちを　忘れたくないよ

喜欢你 喜欢你 胸口像要裂开一般
爱上你 爱上你 这份感情无法停止
所以 想要将这份心情 传达给你

很早就喜欢上你 喜欢你不可靠的地方
喜欢着你 爱着你 但你却没有觉察到我

很早就喜欢着你 无论在哪都注视着你
喜欢着你 爱着你 但你却总是太过迟钝

加油哟 不能输 我会让你幸福
不许哭 向前看 我愿意做一切
终究当我是朋友 你完全没有考虑过我
快快察觉吧 我很难受 不然我也会流泪哦

快察觉我的感受吧 我不愿再单相思
别再让我焦急等待 其实你已感觉到了吧
总之快来邀请我吧 我不会拒绝的
即使是抱抱我也好

不过我也喜欢现在这份感受 但我并不满足
与你说话 与你欢笑 这样我就已经很幸福
终究当我是朋友 今后也不会再发展吧
快快察觉吧 我很难受 偶尔我也会流泪哦

快察觉我的感受吧 我不愿再单相思
别再让我焦急等待 其实你已感觉到了吧
我也差不多腻烦了 不喜欢就来阻止我吧
我只想要一句简单的"喜欢你"

我的做法错了 活得很失败
你到底在想什么 我好像窥察你的感受
两人一起外出游玩 最后相互告别
这还是有点奇怪吧 所以快点抱住我
我会笑着注视慌张的你

喜欢你 喜欢你 胸口像要裂开一般
爱上你 爱上你 这份感情无法停止
现在 想要与你 心灵相通
喜欢 喜欢你 这份感觉永远不会忘记





九兵卫推荐

这首歌曲名为《单相思桑巴（片想いサンバ）》，收录于今年6月23日稼动的街机《初音未来 女歌手计划 Arcade》。多变的电子歌姬初音以巴西桑巴的曲风将一个俏皮单相思少女的自言自语演绎得生动而可爱，叫人忍俊不禁。整首歌不仅曲速快，歌词也极为押韵，每句几乎都以"よ（YO）"结尾，也让歌曲更为活泼动听，将电波歌曲的魅力展现到了最大。



8 Magical Sound Shower

作曲：HIRO **作词：**Kusemono **演唱：**初音未来

the shiny world there is.
passing blue breeze.
splashing waves singing.
the sound is a MAGIC.

肩をすべる风が　波の歌を运ぶ
街并みが途切れて　青の世界广がる

Magic　时间がこぼれだす
Magic　驱け抜けた波间に
Magic　世界を包み入む
Magic　きらめく音のシャワ-

the shiny world there is.
passing blue breeze.
splashing waves singing.
the sound is a MAGIC.

少滨の足迹　脱ぎ舍てたサンダル
振り上げたかかとで　青のしずく目觉める

the shiny world there is.
passing blue breeze.
splashing waves singing.
the sound is a MAGIC.

倾く　视界に
プリズム　虹を引く

Magic　时间がこぼれだす
Magic　驱け抜けた波间に
Magic　世界を包み入む
Magic　きらめく音のシャワ-

Magic　ココロがこぼれだす
Magic　打ち寄せる波间に
Magic　カラダを抱きしめる
Magic　はじける音のシャワ-

这个闪亮的世界
忧郁的微风轻轻吹拂

翻滚的波浪在歌唱
那声音就是魔法

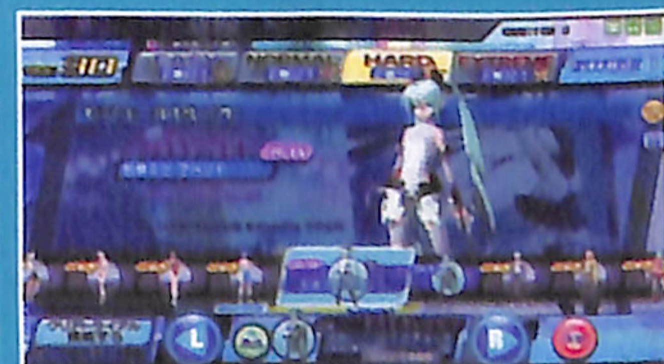
擦肩而过的风 带着波浪的歌声
沿途的街道断断续续 蓝色的世界无限宽广

Magic　时间漫溢而出
Magic　奔涌的波浪
Magic　将世界吞噬
Magic　沐浴在闪耀的声音中

这个闪亮的世界
忧郁的微风轻轻吹拂
翻滚的波浪在歌唱
那声音就是魔法

Magic　时间漫溢而出
Magic　从奔涌的波浪中
Magic　将世界吞噬
Magic　沐浴在闪耀的声音中

Magic　心情漫溢而出
Magic　从拍打的波浪中
Magic　将身体包围
Magic　沐浴在绽开的声音中



只要曾经踏入过街机厅的玩家，几乎没有人不记得《Out Run》这样一款经典的竞速游戏。湛蓝的天空、宽阔的马路、开着敞篷跑车载着金发美女潇洒地从海边驰过，这份惬意与浪漫经过二十多年依然让我们难以忘怀，这就是《Out Run》。作为游戏中从初代就加入的标志性曲目，《Magical Sound Shower》的旋律一定会让老玩家感动不已，而如今将本首歌重新演唱的，正是与SEGA携手的人气歌姬——初音未来。

9 Ready Go！

作曲：本间昭光 作词：中岛ユキノ 演唱：May'n

マジメ颜 ビミョ - 颜
いろんな颜见せるね
そんなの 言われても
どうしていいのかわからないね
谁にでも 隠してるトコとかあるでしよ？
あれとか これとか そことか
すぐに言叶にできないけど

人前では明るいフリ
弱音を吐かない 君だけれど

100 年经っても ありのままでいい
好きなら好きと叫べばいい
Ready Go ！ Fly away ！ ありのままがいい
泣きたいのなら思い切り泣けばいい
あたしがついているよ

里と表 白と黑 正反对だけれど
どちらも こちらも そちらも
间违ってなんかいないから

本当の自分が何なのか
头抱えて 悩んでるけど

100 年经っても ありのままでいい
嫌なら嫌と传えればいい
Ready Go ！ Fly away ！ ありのままがいい
笑いたいなら思い切り笑えばいい
答えを焦らないで

シンプルが一番って事
きっと君なら气付けるはず

100 年经っても ありのままでいい
好きなら好きと叫べばいい
Ready Go ！ Fly away ！ ありのままがいい
泣きたいのなら思い切り泣けばいい
あたしがついているよ

认真表情　微妙表情
让我见识到各种表情了呢
就算被那样说道
我还是不知道该怎么办才好啊
无论谁都有不可告人的秘密吧？
比如那样的　这样的　那种的
虽然无法一下子说清楚

众人面前假装活泼
虽然那样的你从不说泄气话

哪怕年过一百　还是真实的你最好
喜欢的话就大声说喜欢
Ready Go！ Fly away！　还是真实的你最好
想哭的话就尽情地哭出来吧
放心有我陪在你身边

表里两面　黑白两道　虽然完全相反
但那边也好　这边也好　哪边都好
都不存在任何差错

真正的自己是怎样的
虽然还在抱着头脑烦恼着

哪怕年过一百　还是真实的你最好
不喜欢就直说不喜欢
Ready Go！ Fly away！　还是真实的你最好
想笑的话就尽情地大笑一番吧
无须急于得出答案

单纯干脆才是最好的
你一定能察觉到这一道理

哪怕年过一百　还是真实的你最好
喜欢的话就大声说喜欢
Ready Go！ Fly away！　还是真实的你最好
想哭的话就尽情地哭出来吧
放心有我陪在你身边





《超时空要塞 边境》中以磁性惊艳的嗓音折服无数FANS的银河歌姬May'n，近年来并没有停止演唱的脚步，不仅推出多张专辑，还在日本武道馆成功举办了个人演唱会。值得一提的是，May'n先后来到中国，在香港、广州与上海举办过小型演唱会。其个人最新单曲《Ready Go！》出自新番《大神与七位伙伴》，明快的节奏展示了May'n的另一面，她用开朗活泼的歌声将一丝甜甜的幸福感带给了每个FANS。

10 微笑みフォトグラフ

作曲：马饲野康二 作词：六ッ见纯代
演唱：高岭爱花（早见沙织）/ 小早川凛子（丹下樱）/ 姉ヶ崎宁々（皆口裕子）



要说这个夏天最浪漫、最温馨的游戏，当然非《Love Plus+》莫属。与前作的主题曲《永远的日记》呼应，新作中三名女主角共同为我们的"绅士"带来了这首《微笑的照片》（微笑みフォトグラフ）。放学后的道路、坡道上的公园，到处充满高中生活的甜蜜回忆，将这份感受按下快门凝聚成一张张照片，即便多年以后当我们再次打开相册，依然能重新回味那青涩的爱情——如此温暖、如此纯真的微笑。

夕暮れの放课后 归りの道で
あなたが私の名前を呼ぶ それだけで ときめいてるの
二つ并ぶ影の 距离が近くて
心のピントを 合わせるたび 耳たぶが 热くなる

ちょっと ふざけながら 偶然 触れ合う 手と手
その先に 续いてく 恋时间

あなただけに あなただけに 微笑んでる
瞳の奥 焼きつけたい 优しいまなざしを
大空より 眩しいくらい 大好きだよ
この气持ちは 色あせない
微笑みフォトグラフ

街の灯がきらめく
丘の公园
恋人同士のサンクチュアリ
少しだけ无口になるね

片方ずつで听く
ヘッドフォンから
流れるふたりのラブソングは
谁にもね 内绪だよ

迷い脱げ舍てたら
その胸のに飞び入みたい
不器用な爱おしさを
受け止めて

あなただけを あなただけを
见つめている
ココロの中 抱きしめたい

全ての瞬间を
星宙より果てないほど
「そばにいるよ」
この气持は永远なの
微笑みフォトグラフ

あなただけに あなただけに 微笑んでる
瞳の奥 焼きつけたい 优しいまなざしを
大空より 眩しいくらい 大好きだよ
この气持は永远なの
微笑みフォトグラフ

「ずっとそばにいてね」

傍晚的放学后 在回家的路上
你喊了我的名字　只因为这样就让我悸动不已
两人并排的身影 渐渐的靠近
每当内心交会时 耳垂就不禁热了起来

嬉闹时 不经意碰触到的手与手
在这前方的是　会持续下去　恋爱的时光

只对着 只对着你 展现微笑
想把你温柔的眼神 深深印在瞳孔里
比晴空还要耀眼的 最喜欢了
这份不会褪色的心意
微笑的写真

街灯点了起来
丘之公园是恋人们的圣地
也因此有点静默了下来呢

与你一人一边共用耳机着倾听
由耳机传出属于两人的 love song
不管是对谁 都要保密哦

想抛开迷惘投进你胸前
请接下我这不争气的爱吧

一直都只注视着 一直都只注视着你
发自内心的想抱住你

每个瞬间都像无尽的宇宙般那样永恒
"在你身边哦"
这份心意是永远的微笑写真

只对着 只会对着你 展现微笑
想把你温柔的眼神 深深印在瞳孔里
比晴空还要耀眼的 最喜欢了
这份不会褪色的心意
微笑的写真

"一直都在你身边哦"

11 i Love

作曲：azusa 作词：azusa 演唱：azusa

i Love you from my heart
i Love you forever with you

1日の始まりと 终わりには
いつも傍にあなたがいる そんな毎日
目を覚ませば 温かいコ-ヒ-入れて
待ってる
あなたの左腕に抱きついた

会える日まで指折り数えていた
今じゃ会えない日の方が少ないね
こんな幸せ谁が予想した！?
あなたと私がそう恋をした

爱してる あなたのこと 初めてのキモチよ
爱してる ずっとずっと 変わらないキモチ

无邪気なその笑颜は 私だけが知ってる
意外と甘えん坊なあなたのこと
子供みたいに素直ね
男は少しク-ルなくらいが

カッコいいとイジメたり

どんな时もこの手を离さないで
最後の恋にしようって誓ってこと
今はまだ内绪にしておこうか
一人でニヤけてる 午前0时过ぎ

爱してる あなたのこと 初めてのキモチよ
爱してる ずっとずっと 変わらないキモチ

あなたを知って 自分を知った
足りないとこは 满たしあって
二人で一つでしょ？

爱してる あなたのこと 明日も明後日も
爱してる きっとこれを シアワセと呼ぶのね

i Love you あなたのこと 初めてのキモチよ
爱してる ずっとずっと 変わらないキモチ

i Love you from my heart
i Love you forever with you

每一天的早上到夜晚
都有你陪在我身边 每天都是这样
睡醒之后 你已泡好热咖啡等着我
我高兴地抱住你的左臂

以往曾屈指数日等待你的出现
如今却几乎每天都能看见你呢
这样的幸福又有谁预想到！？
你和我都堕入爱河了

我爱你 这是初次体会到的心情
我爱你 这份感情永远不会改变

你天真无邪的笑容只有我知道
想不到你也那么爱撒娇呢
像个孩子那样坦率
男孩子稍微酷一点
才会更加帅哦

无论何时都不要松开手

“让我们谈最后的恋爱吧”那句誓言
如今还需要继续保密吗
一个人在低声自问 凌晨0点都过了

我爱你 这是初次体会到的心情
我爱你 这份感情永远不会改变

认识你让我认识自己
彼此弥补各自的不足
不就两人一心了吗?

我爱你 明天也是后天也一样
我爱你 这一定就是所谓的幸福吧

我爱你 这是初次体会到的心情
我爱你 这份感情永远不会改变




晴天推荐

2009年3月19日推出的PS2恋爱游戏《圣诞之吻》是《君吻》系列的姊妹篇，以清纯的画风与细腻人物设定在玩家中博得了不错的口碑，今年该作又被改编为TV动画重新与FANS见面。演唱动画版《圣诞之吻SS》开场曲的歌手azusa是一位2008年刚刚出道的新人，《i Love》则是她个人的首张单曲CD。虽说是新人，azusa却很有音乐天赋，能弹一手非常不错的钢琴，《i Love》也是由她自己作词、作曲并演唱。

12 POWDER SNOW

作曲：下川直哉 作词：须谷尚子 演唱：Suara

粉雪が空から
优しく降りてくる
手のひらで受け止めた
雪が切ない

どこかで见てますか
あなたは立ち止まり
思い出していますか
空を见上げながら

嬉しそうに雪の上を
歩くあなたが
私には本当に
いとおしく见（み）えた

今でも覚えている
あの日见た雪の白さ
初めて触れた
唇の温もりも忘れない
I still love you.

粉雪が私に
いくつも降りかかる
暖かいあなたの
优しさに似ている
乐しそうに话しを
してくれたあなたが
私には心（こころ）から

恋しく思えた

今でも梦をみるの
あの日见た白い世界
あの时触れた
指先の冷たさも忘れない
I still love you.

今でも覚えている
あの日见た雪の白さ
初めて触れた
唇の温もりも忘れない

粉雪のようなあなたは
汚れなく绮丽で
私もなりたいと雪に愿う
I still love you.

片片雪花从空中
缓缓地飘落
落在掌心
仍保留着原来的模样

我是否在哪里见过
你驻足不前的身影
是否在记忆里还留有
你抬头仰望天空的样子

在雪地上
愉快奔跑的你
我真的觉得
是如此的温柔

时至今日我依然记得
那天见过的白色雪花
以及我第一次触碰到
来自你嘴唇那无法忘记的温度
我依然爱着你

片片雪花在我身旁
慢慢地堆积

那种暖意
就像是你的温度

和我愉快交谈
一同欢笑的你
我真是从心底
无比的眷恋

时至今日在梦中依然会看见
那天出现在自己眼前 纯白的世界
以及我第一次触碰到
来自你指尖那无法忘怀的温度
我依然爱着你

时至今日我依然记得
那天见过的白色雪花
以及我第一次触碰到
来自你嘴唇那无法忘记的温度

像雪花一样的你
如此的纯洁而美丽
我也想变成漫天飞舞的雪花
我依然爱着你




推荐

PS3版《纯白相册》的结尾曲，虽然是一首非常老的歌，但经过下川直哉的重新编曲后，整首歌带着一丝忧伤的旋律又把人拉回了十二年前。令人陶醉的旋律依旧，伴随着动人的歌声以及结合游戏氛围的那种恬静。子夜时分静静地躺在床上品味，在歌声中回想游戏中的点点滴滴，每一个小片段、每一处大记事都宛如一个个音符般融入歌曲之中。小提琴与Suara柔美的声线完美结合，最后的小提琴独奏更是把全曲的意境推向了高潮。冬日里的大雪、纠葛的感情、交错的片段，正如歌名那样，当缓缓细雪从空中飘落时，你是否想起了那段心酸往事？尽管如此，这一切依旧犹如白雪那样的纯洁，冬日中的这首恋爱之歌在这里慢慢开始，也在这里静静结束。

13 逆光

作曲：石川智晶 **作词**：石川智晶 **演唱**：石川智晶

放し饲いにされた大海原で
迷ったふりして　右往左往して
どこまでも认めたくないんだよ
もはやヒトではないことを
空に浮く白い鸟　美しいと目を细めても
今宵　クヌギの木の住处へ足を踏み入れる
なんてあさましい奴かと光の前に平伏して
どれだけ谢ればいいんですか
ああ逆光は体を黒く埋めつくす
たぐいなき日々を前にして
マブシクテ　マブシクテ

「ここでは何をしてもいいんだよ」
何百回もまじないのように
唱えた先に押し寄せる暗よ
それを「恐れ」というらしい
深海を这っていた　欲のない鱼连れてきて
その成れの果て　谁かが今乐しんでるように
デッドポイントはむしろ强くつま弾けと

断崖の端までいっそ微笑んで走る
ああ逆光がシルエット浮かび上がらせる
わびしく怯えているんだよ
マブシクテ　マブシクテ

この夜空に满开に笑いた
雪の花よ　すべてを消して
手を引かれた子供の顷を
想い出して动けなくなる

なんてあさましい奴かと光の前に平伏して
どれだけ谢ればいいんですか
ああ逆光は体を黒く埋めつくす
たぐいなき日々を前にして
マブシクテ　マブシクテ

ヤミクモニ　アザヤカニ
オレハイマ　ココニイル
マブシクテ　マブシクテ



待到被放养在汪洋大海之上
却装出迷茫的样子左突右撞
因为我始终不肯接受
自己已经非人的结局
微笑眯着双眼 赞叹天空百鸟的美丽
今夜却依然 要踏入栎树搭成的住所
感受到自身的卑微 拜倒在光芒面前
不知如何才能赎罪
啊 逆光将我的身体淹没于一片黑暗
面对无与伦比的时光
太过耀眼 太过耀眼

在这里一切都能随心所欲
仿佛咒语般用场了数百遍后
一阵阵黑暗涌上心头
似乎便是所谓的恐惧
将无欲无求的鱼儿 从深海带来这里
其下场却是为了此刻能够搏谁一笑
越是静点越是要用力弹奏
越是悬崖峭壁越是要微笑飞奔
啊 逆光让我的身体浮现出一道轮廓
衬出我的凄凉与畏缩
太过耀眼 太过耀眼

盛开在这片夜空下的雪花啊
请将一切掩埋
每当回想起蹒跚学步的儿时
我就寸步难行

感受到自身的卑微 拜倒在光芒面前
不知如何才能赎罪
啊 逆光将我的身体淹没于一片黑暗
面对无与伦比的时光
太过耀眼 太过耀眼

或许迷茫 或许灿烂
此时此刻 我在这里
太过耀眼 太过耀眼

喜欢看《高达》的玩家肯定都熟悉石川智晶，她的歌声总是那么空灵且幽远，充满令人难忘的意境之美。近日刚刚登陆PS3以及Wii平台的《战国BASARA 3》，让我们再次有幸欣赏到了她的空寂之声。这首《逆光》由石川智晶亲自作曲作词，引入二胡等中国传统乐器，以复古的曲风让人仿佛梦回千年、如临仙境。值得一提的是，《逆光》这张专辑封面中，身穿丝绸华服的石川智晶宛如仙女下凡，与歌曲的意境相映成趣、美不胜收。

14 Let It Snow

作曲：Jule Styne **作词**：Sammy Cahn **演唱**：Dean Martin



Oh the weather outside is frightful,
But the fire is so delightful,
And since we've no place to go,
Let It Snow! Let It Snow! Let It Snow!

It doesn't show signs of stopping,
And I've bought some corn for popping,
The lights are turned way down low,
Let It Snow! Let It Snow! Let It Snow!

When we finally kiss goodnight,
How I'll hate going out in the storm!
But if you'll really hold me tight,
All the way home I'll be warm.

The fire is slowly dying,
And, my dear, we're still good-bying,
But as long as you love me so,
Let It Snow! Let It Snow! Let It Snow!

外面的天气很可怕，
但是火焰那么让人愉快，
自从我们无处可去，
下雪吧！下雪吧！下雪吧！

雪没有停的迹象，
我还带了一些玉米用来做爆米花，
灯光渐渐变得昏暗，
下雪吧！下雪吧！下雪吧！

当我们最终亲吻彼此互道晚安时，
我是多么讨厌到外面经受风暴！
但是如果你会真将我紧紧拥抱，
一路上我也会感到温暖。

火焰渐渐熄灭，
并且，我的宝贝，我们仍在道别，
但是只要你爱我长久，
下雪吧！下雪吧！下雪吧！



《Let It Snow》写于1945年，是一首被翻唱无数次的经典圣诞歌曲。2010年8月24日发售的《黑手党 II》中在开篇引用此歌，游戏本身发生在二十世纪四十年代，当时情景是雪花纷飞，主角提着行李走在以纽约为原形的城市"Empire Bay"的街道上回家与家人团聚，温馨祥和，和之后可以料想到的血雨腥风形成了鲜明对比。

猎天使魔女 无限巅峰默示录

160 页全彩大 16 开精美设定集 + 80 分钟游戏制作花絮 DVD



《鬼泣》、《红侠乔伊》、《大神》之父
动作游戏鬼才神谷英树再度出击！
白金工作室携手 SEGA 的巅峰之作！
获得《FAMI 通》满分评价的殿堂级作品！
——《猎天使魔女》

《猎天使魔女》全彩大 16 开设定画集

最珍贵的第一手设定资料与点评
收录人物 · 天使 · 武器 · 魔导器 · 道具与场景画稿
网罗游戏中的艺术设定稿，全面感受贝优妮塔的魅力！

《猎天使魔女》游戏制作花絮 DVD

制作团队揭秘游戏开发过程中的趣事
神谷英树为你解读魔女诞生的全过程
从制作初衷到将来计划，长达三年的开发历程
全程中文字幕精彩呈现！

9月上旬 全国上市！

最终幻想 20 周年完全档案 战斗篇

全彩 448 页 + 全系列主题歌精选 CD



9月8日 全国上市

继《角色篇》《剧情篇》之后，国内玩家苦苦等待的“《最终幻想 20 周年完全档案》系列”最后一部《战斗篇》震撼上市！汇集二十年来《最终幻想》全系列所有作品的战斗完全解析，内容涵盖了战斗角色介绍，战斗系统的变迁，魔法、召唤兽与全部怪物等众多详尽资料。更有职业的历史、魔法的历史、召唤兽的历史、系列常见怪物等众多有关《最终幻想》的百科小知识。近 35 万海量文字配以精美的图片，带领您回顾史上最伟大的 RPG 游戏系列的发展历程，绝对是每位“《最终幻想》系列”玩家不可错过的权威资料宝典。



GAMER 领略游戏文化 体验游人生活

Culture · Entertainment · Game

游戏·人

¥18

2010.9

Vol.

38

FC时代英雄——高桥名人 [游戏人物]

机器人之魂与梦/神魔乱舞 之 大和篇 [斑斓之书]

君在彼岸/在烈日和暴雨下 [游人小说]

ARMORED CORE装甲核心系列战史 [滩边旧拾]

渡鸦传奇——次元王道宠物连环秀！【动漫秀】

三十年闪回

参见！大众和游戏玩家的那些美剧【映画馆】

本手册随盘附赠不能单独出售



游戏·人 光盘定价：18.00元（CD+手册）